GAMERS

ANO V - Nº 38 - R$ 3,50
PROGAMES

A OBRA DE ARTE

FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII

SEGA RALLY 2

MAGICAL TETRIS

CASTLEVANIA

SILENT HILL

TALES OF PHANTASIA

FINAL FANTASY VIII

CONFIRA TAMBÉM

SEGA RALLY 2
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
DREAMCAST

Castlevania
NINTENDO 64

AS PRIMEIRAS INFORMAÇÕES OFICIAIS SOBRE O PLAYSTATION 2

ISSN 1413-1471
38
9 771413 147002

A Revista Gamers
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA.

Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Distribuição e Promoções: Alvaro Angelo Tomiatti
Assistentes de diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Antonio Corrêa e Luiz E. S. Marcelino
Assessora de imprensa: Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao leitor: Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto
Conselho Editorial: Carlos Gonçalves, Carlos Man, César Nemitz, Eddie Van Feu, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL

Francisco Motta
Ivan Battesini
Tarcisio Motta

Redator Chefe: Fabio Santana de Souza
Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento
Revisão e Coordenação Geral: José Donizete de Paula, Fabio Santana de Souza, Marcia Guerreiro
Publicidade: (011) 3641-0444
Números Atrasados: (011) 266-3166
Colaboradores: Tarcisio Motta, Walquiria Panicacci
Ilustração de capa: Opera Graphica
Bureau: N. D. R.
Distribuição: DINAP
ISSN 1413-1471
CL Artes Gráficas-(011)7897-6556

Editora Escala Ltda
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP Fone: (011) 266-3166 Fax.: (011) 857-9643 - Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP
E-mail: edescala@node1.com.br
Endereço eletrônico: www.escala.com.br

ÍNDICE

SEÇÕES

GAME NEWS 05
ESPAÇO DO LEITOR 14
PRÓ-DICAS 18
FLASH GAME 36
MULTIMÍDIA 38

SATURN

Magic Knight Rayearth 24

DREAMCAST

Evolution 25
Sega Rally Championship 2 26
Incoming 37
Sengoku Turb 37
Tetris 4D 37

NINTENDO 64

Magical Tetris 28
Castlevania 30
South Park 32
The Legend of Zelda: OoT 33
Milo's Astro Lanes 37

PC

Half-Life 38
Vigilance 39

PLAYSTATION

Akuji: The Heartless 36
Dance! Dance! Dance! 36
MSH Vs. Street Fighter EX 36
Tiny Toon Adventures 36
Syphon Filter 40
Brigandine 42
Deep Freeze 44
Silent Hill 45
BeatMania Append 3rd Mix 46
Final Fantasy VIII 48
Tales of Phantasia 52
Bloody Roar 2 54
Parasite Eve 59

Evolution - O primeiro RPG para Dreamcast chega arrasando com gráficos e enredo soberbos.

Castlevania 64 - Escolha entre Schneider e Carrie e acabe com o legado do Drácula.

Magic Knight Rayearth - Um grande sucesso no mercado japonês agora em sua versão acidental.

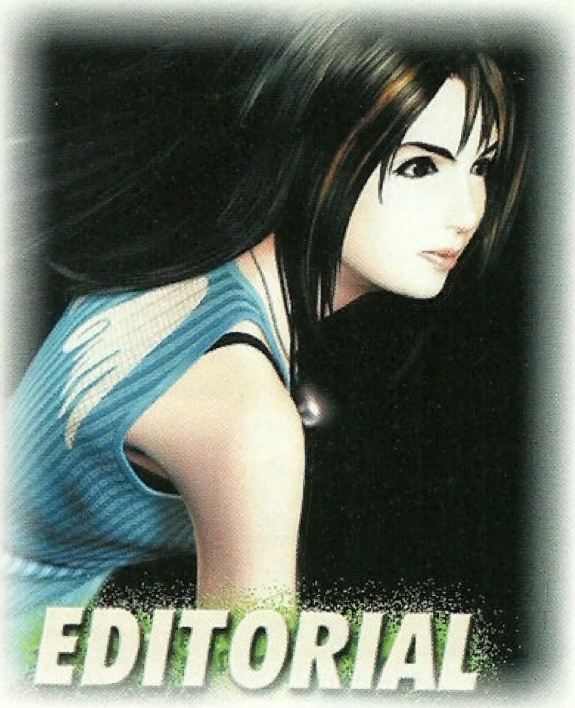
Silent Hill - Depois de detonar com Metal Gear Solid, a Konami ataca com um terror de primeira.

Final Fantasy VIII - A mais grandiosa e perfeita obra prima da Square, trazendo toda a ação e romance que faltaram em FFVII e muito mais.

Half-Life - Romance, suspense, traição e muita adrenalina neste game em primeira pessoa.

Bloody Roar 2 - Os meio-guerreiros e meio-feras barbarizando os oponentes.

Sega Rally Championship 2 - Mais carros, mais pistas e muito mais em "60fps".



EDITORIAL

É dada a largada!

Muita coisa se define nessa terceira edição do ano de 1999. Muitas matérias pendentes tem sua conclusão, enquanto os games mais esperados ou prometidos aparecem em nossas páginas. Assim, nos despedimos de Parasite Eve, que tem a última parte de sua estratégia publicada nesta edição. O mesmo vale para nosso rápido guia da localização de itens importantes de The Legend of Zelda: Ocarina of Time, game que brilhou em nossas páginas por um bom tempo. Mas, como dizem, "nada resiste à renovação dos tempos". O reino de Hyrule e o balanço da Triforce são abalados, dando lugar ao mais esperado e vendido game de todos os tempos. A obra prima da Square, e prova máxima da potência do 32-bit da Sony: Final Fantasy VIII. O único game que conseguiu tanta (ou, talvez, até mais) atenção quanto o lançamento do Sega Dreamcast e que governa inabalável o primeiro lugar na preferência mundial. Um lançamento que você pôde acompanhar desde sua concepção em nossas páginas, e que, com certeza, ainda levará um tempo para deixar de ser o destaque delas. Seja através de estratégias, seja por dúvidas, ou o que quer que seja.

Ainda se encaixando no bloco dos esperados, trazemos Magic Knight Rayearth, um Ação / RPG de naipe elevado e último game americano para o Saturn.

Para o poderoso 128-bit da Sega, trazemos seu primeiro RPG, Evolution, com gráficos estonteantes e um enredo inovador. Sega Rally Championship 2, que pode ser considerado um dos mais esperados, aparece após uma série de adiamentos, mostrando o poder do Dreamcast. Além desses, temos também Sengoku Turb, Tetris 4D e Incoming.

Já para PC, Half Life, simplesmente o melhor jogo de tiro em primeira pessoa, acompanhado de Vigilance.

Este também foi um mês de surpresas. Alguns jogos de pouca repercussão surpreendem pela qualidade e diversão. É o caso de Silent Hill, da Konami, Deep Freeze, da Sammy e Syphon Filter, da 989, todos para PS. Tales of Phantasia, Beat Mania 3rd Mix, Bloody Roar 2 e outros completam o leque de lançamentos deste mês.

Na seção Game News cobrimos, além dos previews mais quentes, a AOU, uma das mais importantes feiras de arcades do Japão.

Seria esta a edição do ano? Ou, pelo menos, aquela que fará as vezes de um marco, garantindo assunto para o ano todo? A resposta, ainda desconhecida, realmente não importa. O que importa é que o Ban... Ops! Hmm, deixemos isso de lado e vamos direto ao que interessa: os games.

ERRAMOS

Além da mancada das páginas de Sonic Adventure que quase não dá para ler, mas que achamos desnecessário republicá-las, na seção Flash Game, página 56, Libero Grande saiu como americano e na verdade o game é japonês.

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

É com este novo sistema que avaliamos os jogos publicados na Gamers. Aqui nós informamos o sistema, a nacionalidade, o nome do game, a softhouse produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CDs, etc.), o gênero (RPG, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria (Gráfico, Som, Jogabilidade, Originalidade e Diversão), que variam de 0.1 a 5.0. Em seguida são citados os Prós e os Contras do game. Por fim vem a Classificação Final do game, que é uma média entre as 5 cotações (com ênfase em diversão). Confira a tabela de notas para as características dos jogos.

0.1 - 0.7 = Péssimo	3.0 - 3.7 = Bom
0.8 - 1.4 = Ruim	3.8 - 4.4 = Ótimo
1.5 - 2.2 = Fraco	4.5 - 5.0 = Excelente
2.3 - 2.9 = Médio	

GAME NEWS

Especial AOU '99

O SHOW

A AOU Expo é a maior mostra de novidades em arcades do Japão (algo como a nossa Salex aqui no Brasil, só que muito maior). Uma feira comparável às maiores do mundo, como a Tokyo Game Show (que também está pertinho), a E3 (Electronic Entertainmeint Expo, que ocorre nos States) e a Shoshinkai (Space World, da Nintendo). Na AOU, não apenas as empresas japonesas mostram suas novidades, como também, nos últimos anos, empresas estrangeiras como a Midway, exibem os seus lançamentos em arcades.

A feira deste ano ocorreu nos dias 17 e 18 de fevereiro em Makuhari Messe, a prefeitura de Chiba. O foco principal da feira, previase, seria a poderosa placa da Sega, a Naomi, e seus games. Mas a Konami mudou isso trazendo uma porção de jogos musicais, além de algumas outras empresas que entraram no embalo, fazendo da feira, uma verdadeira danceteria. Com o estrondoso sucesso de Beatmania, o mercado japonês rapidamente entrou nesta moda. Enquanto alguns exemplares do gênero eram interessantes, outros ficaram devendo, e muito, em originalidade.

Veja a seguir uma lista das companhias e os jogos que foram mostrados. Logo em seguida, damos um resumo do show que as mais importantes softhouses fizeram.

Capcom: Street Fighter III 3rd Strike: Fight for the Future, Power Stone, Giga Wing

Sega: Crazy Taxi, Airline Pilots, Zombie Revenge, Giant Gram: Zen Nihon Pro Wrestling 2, Kurutto Stone, Derby Owners Club, Boat Race 2

Konami: Drum Mania, Guitar Freaks, Beat Mania II DX, Dance Dance Revolution 2nd Mix, Pop'n Music 2, Beat Mania Complete Mix, Gradius IV

SNK: Warriors Rage, Samurai Shodown 64, Last Blade 2, Fatal Fury: Wild Ambition

Outros: Hydro Thunder (Midway), Road Burners (Midway), NBA Showtime (Midway), WAR (Atari Games), Dead or Alive 2 (Tecmo), Battle Gear (Taito), Super Puzzle Bobble (Taito), RC de Go! (Taito), VJ (Jaleco), Su Chi Pai III (Jaleco), 500 GP (Namco), Bust A Move (Namco), Gun Barl 2 (Namco), 8ing (Eighting), Battle Bakraid (Namco)

KONAMI

A empresa que sempre aparecia timidamente no mercado dos arcades (com alguns títulos de corrida e de luta da placa Cobra), foi a vedete deste ano na AOU. Seu principal foco (e, pra falar a verdade, o único) foram os jogos musicais. Com o sucesso absoluto de Beatmania, a Konami decidiu explorar o gênero produzindo jogos dos mais variados estilos musicais.

Em primeiro lugar, **Guitar Freaks**. Neste game, o jogador tem um controle em forma de uma guitarra real e deve seguir o ritmo da música apenas tocando nas cordas enquanto segura os botões certos no cabo. A guitarra ainda possui um botão para efeitos, para substituir a pedaleira de uma guitarra real. O jogo possui 12 faixas de vários gêneros, incluindo blues, hard rock, punk, fusion, heavy metal e funk. Extremamente divertido de se jogar, principalmente no modo para dois jogadores.

O segundo petardo foi **Beatmania II DX**. Basicamente, uma nova cara para um jogo já popular.

Além de novas músicas, o game ainda adiciona mais dois botões, ficando um total de 7 botões para você seguir no ritmo das músicas. O jogador ainda terá opções para mudar a equalização, com controle de graves e agudos, para personalizar o som. A cabine possui uma aparelhagem de fazer inveja a muitos DJs: uma espécie de Rumble Pack superdesenvolvido, chamado "bass vibration shaker" e que fica embutido na pequena plataforma em que o jogador fica; oito holofotes, um monitor plasma vision de 40 polegadas caixas de som com alto-falantes dos mais potentes por todos os lados.

Em terceiro, **Dance Dance Revolution 2nd Mix**. Praticamente o mesmo game que o primeiro: uma plataforma com botões para você pisar de acordo com o ritmo das variadas músicas. Agora, além de novas músicas, há também o modo Step Battle, onde os jogadores podem criar seus próprios passos para desafiar um oponente.

Quarto, **Pop'n Music 2**. Já que o original (um mix entre Beatmania e Parappa the Rapper) acaba de ser lançado para Playstation e Dreamcast, a Konami decide lançar a continuação nos arcades. Não há mudanças no esquema de jogo, apenas a adição de novas músicas e um Party Mode para jogadas em grupo (que originalidade!).

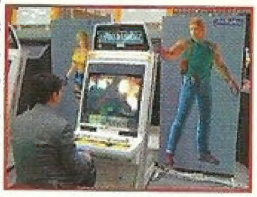
Por último, mas não menos importante, **DrumMania**. Segue o esquema de simulação de instrumento, assim como Guitar Freaks, só que desta vez é com tambores, como se fosse uma bateria (com elementos de bateria eletrônica também). Neste, o jogador deve bater nos tambores de acordo com as notas que aparecem na tela. São 5 tambores de mão e mais um ativado por pedal. Três modos estarão disponíveis: Practice, Normal e Real Mode, o qual desafia o jogador com performances complicadas. DrumMania foi mostrado apenas em video no estande da Konami na AOU.

Além dos games de música, a empresa também trazia **Silent Scope**, um jogo de tiro onde você tem um rifle com uma tela especial na mira que aumenta a imagem da tela de jogo, permitindo uma mira mais apurada, um jogo bem técnico; e também **Hover Shooter**, um game de Hockey com elementos novos para focar na diversão.

SEGA

A principal atração do show, sem sombra de dúvidas, principalmente no que se trata dos games que utilizavam uma certa placa, chamada Naomi. Apesar de ofuscar um pouco o brilho da Sega, a Konami e sua tonelada de jogos não conseguiram atrapalhar o sucesso que foi no estande onde estavam as máquinas com a placa Naomi.

Começamos pelo side story de House of the Dead, o **Zombie Revenge** (conhecido anteriormente como Blood Bullet), que estava presente em uma versão quase final, totalmente jogável. O game, ao contrário da série, que é tiro, desta vez traz uma ação multi scroll, parecido com Resident Evil, só que com muito mais ação. O poder da Naomi foi mostrado de forma brilhante em Zombie Revenge, com gráficos e som incomparáveis e um trabalho de câmeras emocionante. Quando os jogadores já tiverem avançado bastante, elementos de RPG são introduzidos para valorizar o replay value (fazer com que se jogue o game mesmo depois de já tê-lo dominado e terminado). Os zumbis e criaturas diabólicas se movimentam de maneira realística e parecem ter personalidades diferentes. O jogo acaba quando seu tempo se esgota ou sua barra de energia esvazia. Os comandos são simples: o direcional movimenta os personagens, o botão G defende, o L é o ataque comum e o R é para atacar com a arma. Todos os tipos de armas estão disponíveis para mostrar os lindos efeitos de origem de luz que a Naomi pode produzir.



Outra pérola da Naomi foi **Crazy Taxi**, criado pelo mesmo time de Top Skater, da divisão AM3. Neste, o jogador dirige um táxi pela costa oeste dos States e deve pegar passageiros nas ruas e levá-los até seus destinos. A diferença é que os passageiros adoram altas velocidades e amam o perigo, topando qualquer coisa para chegar até o destino. Com isso, você pode pegar os caminhos mais loucos, tentando achar a rota mais curta. A jogabilidade é muito livre, você pode ir para praticamente qualquer lugar. Elementos realísticos como situações de tráfego recriadas e impactos com objetos como cabines telefônicas e destinações que existem na vida real (os passageiros adoram ir à KFC, Tower Records, Pizza Hut ou até à Levi's) incrementam a ação do game. A jogabilidade é simples: você controla um câmbio que tem duas marchas (uma para frente e uma para trás) e o embarque e desembarque de passageiros de faz parando totalmente o carro. A Sega se superou até no quesito som, que nos seus games de corrida costuma ser perfeito. No leque de faixas da trilha sonora de Crazy Taxi, há até algumas do Bad Religion e do Offspring. Para completar, o game possui um rádio onde você pode ouvir 4 shows diferentes e DJ's ao vivo. Você vai se sentir o próprio Gugu pilotando um táxi, só que muito mais louco.

Talvez o game mais impressionante de toda a feira, por sua perfeição nos mínimos detalhes, foi **Airline Pilots**. Este não é UM simulador de vôo, é simplesmente O simulador de vôo. O game utiliza três enormes telas para simular um cockpit de um avião real. Ao sentar na cabine, você realmente tem a sensação de estar pilotando um jato de verdade. Rodando em TRÊS placas Naomi, o jogo simula todas as condições de vôo de uma grande avião comercial. As visões do chão no céu são tão reais e podem facilmente competir com os mais modernos simuladores que a companhias de vôo utilizam atualmente. Airline Pilots foi produzido pela Sega em conjunto com a Japan Airlines, para aumentar o realismo ao ponto máximo. O jogo utiliza locações reais da baía de Tóquio, os cenários que você sobrevoa e seus detalhes realmente existem. Apenas olhando nas imagens, você pode ter uma idéia da grandeza do jogo, mas ele só pode ser realmente apreciado quando você senta na cabine e jogo (você mal vai acreditar no que seus olhos verão).

Um dos títulos mais esperados era **F355 Challenge**, que, dizem os rumores, roda também em TRÊS ou até QUATRO placas Naomi. O game realmente foi mostrado, mas apenas em um vídeo de cinco minutos de duração. Aparentemente, o vídeo exibia apenas cenas em CG. Primeiro, cinco mecânicos ajeitavam uma Ferrari e a competição começava. Numa curva alguns carros se acidentavam, e a Ferrari desviava e passava para a bandeirada. Os carros pareciam extremamente reais e o nível de detalhes era coisa de louco. Se tudo aquilo for realmente o jogo rodando em tempo real, ao invés de simples CGs (como supõe-se), então prepare-se para ver um dos jogos de visual mais impressionante de todos os tempos.

Outros títulos da Naomi de menor destaque incluíam **Giant Gram: Zen Nihon Pro Wrestling 2**, a continuação de All Japan Pro Wrestling Featuring Virtua do Saturn. O game traz todos os lutadores do primeiro (inclusive o chefão Giant Baba, um dos Bam Bam Bans da federação japonesa de luta-livre, que morreu há pouco tempo de câncer, mas que permanecerá no jogo como uma homenagem) e poucos elementos novos. Aliás, o jogo não causou muito furor por não trazer nenhuma inovações sobre os jogos já disponíveis do gênero. **Gun Beat**, o primeiro título da Treasure para Naomi, foi mostrado apenas em vídeo. Apesar de parecer bastante divertido, é difícil julgar pelo vídeo como o jogo se sai em termos de controle. Mas promete ser bom. **Kurutto Stone** é o primeiro puzzle produzido na placa Naomi e **Derby Owners Club** é um game de corrida de cavalos. Há ainda um game de corrida de lanchas, o **Boat Race 2**.

A Sega anunciou ainda que a SNK produzirá novos games de arcade baseados na placa Naomi, mas nenhuma confirmação foi dada pela própria SNK.

NAMCO

A gigante dos arcades não teve muito alarde em torno de seu estande este ano. Faltaram títulos de peso (um Tekken 4 não ia nada mal). Mas a variedade de jogos não deixou a peteca da Namco cair. Havia jogos de corrida, tiro, simulação e ritmo.

O mais novo jogo de corrida de motos da Namco é **500 GP FIM World Championship** (utilizando a placa System 23, a mesma de Soul Calibur). Oficialmente licenciado pela FIM, o game oferece motos e pilotos reais. O jogador pode selecionar motos da Yamaha, Honda e Suzuki e se sentir o próprio Jaspion em sua Allan Moto Space (tá bom, não exageremos tanto). Pra inovar um pouco (um pouquinho só), não há checkpoints ou pontos de time extensions para prorrogar o tempo. Ao invés disso, é dado um certo tempo no qual os bons pilotos podem terminar a corrida e prosseguir à próxima pista. As pistas do jogo foram recriadas em uma escala de 1:1 (um para um), assim, as dimensões são como na vida real. Você pode alternar entre cinco ângulos de visão diferentes. Um game muito interessante que traz lembranças da série Suzuka.

Outros três títulos de algum destaque foram **Final Furlong 2**, um game de corrida de cavalos que traz elementos como três tipos de raças entre os 16 cavalos disponíveis e condições climáticas que influem na jogabilidade; **BalanceTry: MotionTrial Project**, um jogo bastante original, onde o jogador deve se equilibrar sobre uma prancha o quanto ele puder sem deixar que a prancha toque o chão; **Submarines** é um simulador de submarino no qual você vê o game por um periscópio e cumprir três objetivos: procurar, atacar e defender.

Em cooperação com a Atlus, a Namco apresentava a versão arcade do hit da Enix para Playstation: **Bust A Move: Dance & Rhythm Action**. É basicamente uma conversão do game original, sem maiores adições. A diferença está nos gráficos retrabalhados e na cabine especial com holofotes e alto-falantes com o som no talo. Você controla os passos de dança através de três botões direcionais, dois botões de ação e um pedal (que tem a função do direcional para baixo do Playstation).

Jumping Groove: Motion Trial Project é o game de malhação da Namco. Muito similar ao Dance Dance Revolution da Konami, exceto em um aspecto. Em Dance Dance você deve pisar nos círculos de acordo com as luzes na plataforma. Mas em Jumping Groove, você deve pular e evitar uma corrente de luz que vaga por uma tela grande. Você ainda pode pular em diferentes combinações para evitar ser acertado pela luz. Difícil de imaginar? Pense em um jogo eletrônico no qual você deve saltar ao som de batidas de techno e house progressivo.

Ao invés de apresentar algo da série Ridge Racer, a Namco exibiu **RaceOn**. Ao invés de focar na habilidade, o jogo tem a diversão como objetivo principal. O game ainda utiliza a nova câmera da Namco, a NamCam, que já é nova mania no Japão e foi utilizada em alguns outros arcades da empresa. A mini-câmera digital tira uma foto de cada jogador antes da corrida. Então, durante a corrida, a imagem digital do corredor é mostrada sobre o carro, assim ele pode ser facilmente reconhecido (mas como? Japonês não é tudo igual? Calma, calma. Foi só uma brincadeirinha infame). Até 8 cabines podem ser linkadas para uma extrema diversão em grupo.

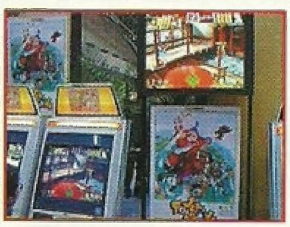
Gunmen Wars também utilizava a NamCam para mostrar os oponentes como um banner. O game é um shooter multi-player no qual os jogadores fazem parte do time Vermelho ou Azul e coleta diamantes destruindo os robôs oponentes.

A Namco ainda tinha **Angler King**, um game de pesca mais focado na diversão que na paciência (utilizando também a placa System 23) e **Gunbarl 2**, o game de mini-jogos que já existia no Playstation.

CAPCOM

Veteraníssima incondicional no mercado de arcades, apresentou apenas três títulos este ano. Mas para compensar a quantidade, a qualidade foi muito prezada.

Como já se esperava, **Power Stone** (o sucesso da empresa utilizando a placa Naomi) ocupou grande parte do estande, com no mínimo umas 20 máquinas instaladas para o pessoal jogar à vontade. Como você já conferiu na edição passada, o game é impressionante tanto em visual quanto em sistema de jogo. O conceito de interação com os cenários oferece uma diversão e ação incomparáveis.



Apesar do espaço ocupado por Power Stone, o principal título da Capcom ficava com nada menos que a terceira versão da terceira versão de seu maior jogo de luta: **Street Fighter III 3rd Strike: Fight for the Future**, ainda utilizando a placa CPS III. Apesar de apenas 42% completo, o game continha novidades muito interessantes. A principal é a presença de novos personagens, em especial a amada Chun-Li, juntamente com o misterioso Q (um homem enorme de sobretudo), Makoto (a garota carateca), Remy (um carinha de cabelos prateados) e Twelve (um personagem... esquisito). Ainda há a possibilidade de serem adicionados alguns personagens secretos até a versão final. Pela primeira vez depois de várias e várias seqüências e versões, o game traz de volta os bonus games (o bônus do carro já foi confirmado). No sistema de jogo, a Capcom adicionou um elemento que pode estimular os jogadores a melhorarem suas técnicas de luta: uma avaliação completa de sua luta, com notas para cada quesito (algo como o sistema de notas de Real Bout da SNK, só que bem mais completo).

Para completar sua pequena remessa, a Capcom traz um game do clássico gênero de tiros de "navinha" com scroll vertical: **Giga Wing**. Nos conceitos básicos, continua sendo um clássico jogo de navinha: muitos inimigos na tela e uma porção de armas poderosas para você escolher. Mas adiciona um novo elemento, o Reflect Force. Com este, você pode rebater os tiros dos inimigos e causar dano a eles com suas próprias balas. Giga Wing ainda traz um visual arrasado, mas a placa utilizada não foi informada.

Além dos três games exibidos, a Capcom mostrou um video da continuação de um clássico: **Strider 2** (produzido, dizem os rumores, devido ao sucesso que o personagem Strider Hiryu fez no game Marvel Vs. Capcom). O curto video mostrava personagens em sprites movendo-

TECNOFAX GAMES

Assistência Técnica
Acessórios
Venda
Componentes

Transcodificações
Destravamentos
Concertos
Cabos
Modulador RF
Joystick's

Atendemos todo Brasil via SEDEX
Inclusive para consertos
Estamos com ótima promoção para clientes de oficinas e locadoras

TECNOFAX

Agora com novo endereço:
Rua Santa Efigênia, 256
3º Andar - Conj. 31
CEP 01207-000
São Paulo - SP

Ligue
Fone/Fax: (011) 222-1471

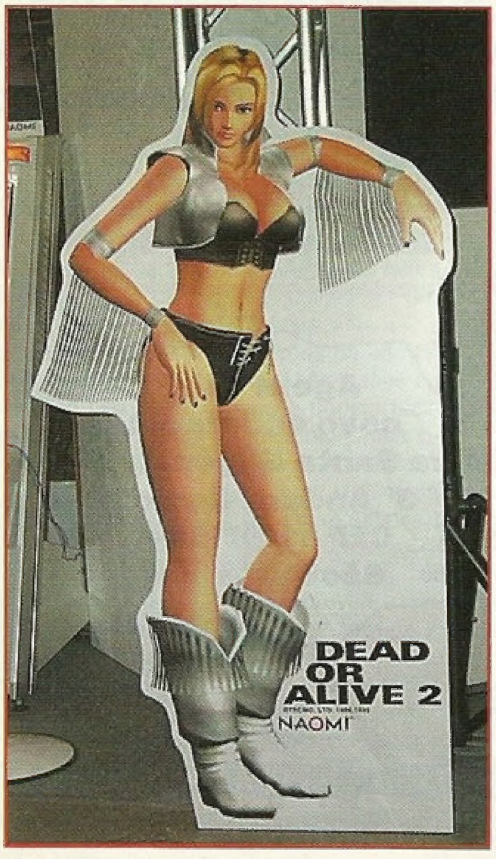
se por estágios poligonais. O game roda na placa Naomi.

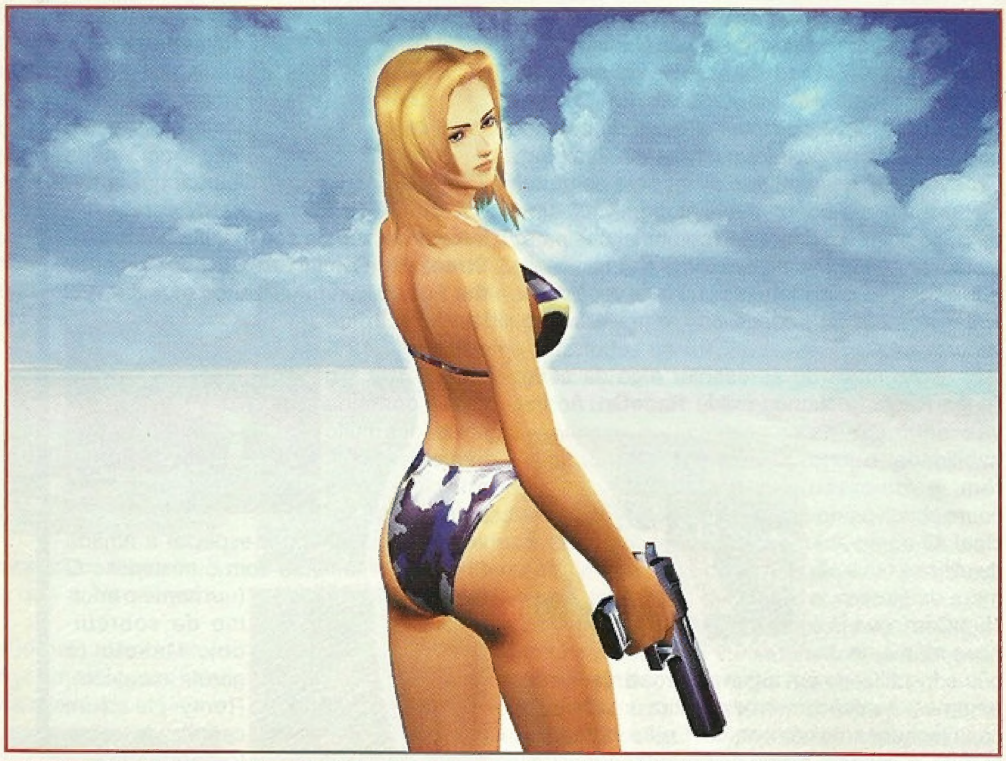
AS OUTRAS

Apesar de terem estandes menores, outras softhouses pioneiras também se saíram bem na AOU deste ano.

A principal atração no estande da SNK era a versão poligonal da série Fatal Fury. Rodando no Hyper NeoGeo 64, **Fatal Fury: Wild Ambition** não chamou muita a atenção, já que o pessoal esperava algum game da SNK para a placa Naomi. Outra decepção: a empresa não mostrou nenhum novo KOF.

O primeiro título da Tecmo para a placa Naomi, **Dead or Alive 2**, ainda está em desenvolvimento e foi mostrado apenas em video. Com certeza o game mais impressionante no departamento de gráficos. Os personagens são enormes e muito detalhados. De acordo com a Tecmo, o sistema de jogo ainda não está plenamente definido, e ainda há elementos incertos. O demo trazia batalhas no esquema team battle, com duplas lutando alternadamente entre si, e campos de batalha divididos em dois níveis (os personagens, por exemplo, estavam lutando em uma cachoeira e, em certo momento, um joga o outro água abaixo e a luta continua na parte de baixo da cachoeira).





Um dos principais atrativos do primeiro game é a sensualidade das lutadoras (com seios balançando como gelatinas, sem exageros), coisa que permanece nesta continuação (olha só a roupa ultra insinuante de Tina, que agora está loira). Tudo se move com uma naturalidade incrível. O game derruba até o lindo Virtua Fighter 3 de longe, superando tanto nos cenários quanto nos personagens e na movimentação.

Cada vez que se iniciava uma apresentação em video do game, o estande da Tecmo lotava de curiosos que ficavam boquiabertos com Dead or Alive 2. Se o game trouxer uma jogabilidade que oferece a metade da diversão do primeiro, já estará de bom tamanho. Dizem os rumores que a o jogo está rodando em mais de uma placa Naomi, mas nada foi dito oficialmente pela Tecmo.

Embarcando no gênero do momento, a Jaleco lançava **VJ: Visual & Music Slap**. Seguindo o esquema de Beatmania, você deve apertar certos botões com o tempo correto, conforme o ritmo da música. A diferença é que você é um visual jockey (VJ) e, conforme os botões apertados, novas seqüências de video são montadas e você acaba fazendo um video clip personalizado. Há faixas de techno, hip-hop, drum'n bass e até alguns clássicos da disco music dos anos 70 e 80.

Finalmente, a Taito ainda tinha um novo game para exibir. **Battle Gear** é quase uma seqüência da série Side By Side. O game possui 21 carros de seis fabricantes de carros domésticos. O maior diferencial deste é o seu modo Time Attack. Nele, você vai correr contra o tempo, tendo um carro clone daquele que fez o melhor tempo na pista em que você está jogando. Assim, se você vencer o clone, o melhor tempo será seu e todos que jogarem daí por diante, jogarão contra o seu clone.

FINALIZANDO

Ao fim do evento, duas pesquisas foram feitas, para eleger os favoritos dos visitantes nos quesitos "Melhor Apresentação" e "Mais Populares". Enquanto a Capcom conseguiu o primeiro lugar em ambas as categorias, a Konami dominou todas as outras posições. Surpreendentemente a Sega e seus jogos de Naomi não apareceram entre os cinco primeiros de nenhuma das pesquisas. Confira em seguida os resultados:

Melhor Apresentação

1 ..... Street Fighter III 3rd Strike
2 ..... Dance Dance Revolution 2nd Mix
3 ..... Beat Mania II DX
4 ..... Drum Mania
5 ..... Guitar Freaks

Mais Populares

1 ..... Street Fighter III 3rd Strike
2 ..... Drum Mania
3 ..... Guitar Freaks
4 ..... Dance Dance Revolution 2nd Mix
5 ..... Beat Mania II DX

PLAYSTATION

Dino Crisis

Capcom

Horror Adventure - N/A

Previsto para final do ano

Quem, ao jogar, ou simplesmente assistir, Resident Evil não sentiu medo? Aquele frio na espinha, o receio pelo inesperado, a morte que pode estar espreitando atrás de cada parede, o susto com um zumbi escondido, o som amedrontador da noite e toda a surpresa de uma trama surpreendente. Com tudo isso, Resident Evil inaugurava um novo gênero: o Survival Horror. Agora, depois de algumas cópias (umas de pouca qualidade, como Overblood 2, e outras surpreendentes, como o recente e maravilhoso Silent Hill), a Capcom resolveu dar uma renovada no gênero criado por ela. E não é só uma simples renovadinha, é uma recriação com proporções de Jurassic Park. Isso já está sendo providenciado com Dino Crisis. Guarde bem este nome, pois este promete ser o novo Resident Evil. E você deve imaginar o que isto significa. Produzido por Shinji Mikami, o criador da série Resident Evil, Dino Crisis ultrapassa todos os conceitos de Survival Horror com um novo visual, enredo e personagens centrais totalmente novos. A primeira diferença principal fica por conta dos gráficos. Este, traz gráficos totalmente poligonais texturizados em tempo real, o que pode trazer benefícios que você ficará sabendo um pouco mais adiante. A segunda principal diferença: ao invés de enfrentar zumbis e criaturas geneticamente alteradas, você vai se deparar com aqueles que dominaram sobre a face da Terra há milhares de anos, os dinossauros. Dino Crisis se passa em um futuro não muito distante na ilha de Ibis. O professor Kirk, um genial cientista, preparou um laboratório secreto para completar seu mais incrível experimento depois que seu país cortou as verbas para seu projeto. Apesar de ter apenas 29 anos, Kirk tem uma mente criativa e sua pesquisa é sobre um experimento revolucionário para compilar o "Princípio da Energia Limpa", a origem de energia definitiva. Quando sua nova origem de energia for liberada, ela poderá prover nova vida ao poluído planeta Terra, já esgotado de energia. O jogador assume o papel de Regina, que, juntamente com um time de agentes do governo, tem ordens de capturar o professor Kirk na ilha onde ele se refugiou e confiscar os detalhes de sua pesquisa. O terreno antes de matas virgens e calmas agora se tornou o habitat de famintos dinossauros, incluindo Velociraptors e T-Rexes, entre outros. Sua missão é simples: achar o professor Kirk, sair vivo da ilha e descobrir se há alguma relação entre o experimento do Dr. Kirk e os dinossauros. Dino Crisis fará sua primeira aparição ao público na Tokyo Game Show deste mês (que começa no dia 19 de março) e terá sua primeira versão jogável disponível na E3 que ocorre em maio. "Dino Crisis é a mais nova criação no gênero Survival Horror, uma categoria que nós estabilizamos com Resident Evil", disse Bill Gardner, presidente da Capcom Entertainment, continuando: "Dino Crisis é absolutamente horripilante. Você sente o instinto cru e a natureza maligna dos dinossauros quando Velociraptors atacam ou enquanto você é caçado por um enorme T-Rex". Esta nova pérola da Capcom apresenta grandes avanços no gênero Survival Horror. Os inimigos são extremamente detalhados, dinossauros totalmente texturizados com incríveis habilidades de espiar, atacar e brincar com sua presa humana. O jogo utiliza um ambiente totalmente 3D poligonal, o qual permite que os jogadores interajam em tempo real com os arredores. Coisas como ativar ou desativar lasers de segurança em paredes ou pisos que se abrem inesperadamente. Os répteis também podem influenciar nos ambientes, derrubando paredes ou destruindo coisas que aparecerem em suas frentes. Os excelentes efeitos de origem de luz do game e melhoras nas tecnologias gráficas adicionam ainda mais o visual realista e também a ambientação. Em Dino Crisis, os jogadores vão experimentar o pânico de encarar o mais terrível predador que já caminhou na Terra", disse Gardner. "Dino Crisis é para os milhões de fãs que amaram e jogaram Resident Evil, e estavam sedentos por mais. Shinji Mikami e seu time conseguiram fazer isto novamente com Dino Crisis". O incrível tamanho e velocidade dos dinossauros adicionam um novo elemento dramático ao gênero Survival Horror, explicou o representante da Capcom. Os dinossauros em Dino Crisis são capazes de desarmar um personagem através de ataques ferozes; deixando o jogador vulnerável até que uma nova arma seja selecionada. O game ainda incorpora um novo sistema de itens e inventário, permitindo que o jogador utilize vários métodos de um personagem se curar e combinar armas, levando à criação de um arsenal único e devastador. Dino Crisis apresenta, ainda, novos efeitos de dar medo, como trilhos de sangue quando um personagem é seriamente ferido, ou andando de forma cautelosa quando suspeita de um perigo próximo. É bom você se preparar para sentir medo e levar sustos, encarando o terror que viveu antes do homem...

PLAYSTATION

Gran Turismo 2

SCEI

Corrida - N/A

Previsto para final do ano

Na edição passada, você ficou sabendo de alguns detalhes sobre o tão esperado Gran Turismo 2. Agora o game parece estar um passo mais adiante da realidade, com algumas imagens liberadas e revelações sobre game. Em uma entrevista à imprensa, Kazunori Yamauchi, o criador de GT e agora produtor da continuação, revelou algumas das novidades de seu mais novo game. A principal adição fica por conta das novas modalidades de motorsport. Além dos carros domésticos e GT do original, agora há carros sport e de rally. Para incluir estas novas formas de corrida, os criadores dobraram o número de pistas e as revisou, adicionando muitos elementos novos. Agora haverá pistas continuas, além dos circuitos do primeiro, e elas serão em locações variadas pelo mundo todo. Só para citar alguns exemplos, há circuitos de rua em Seattle e Roma e pistas de rally no Taiti e Côte d'Azure. Yamauchi mencionou como ele queria que as pistas fossem tão atraentes como as de Ridge Racer Type 4, mas ele reconhece que este objetivo pode ser apenas uma ilusão, já que 50% do poder do Playstation é usado para modelação física das pistas. Pra não falar que o foco na parte gráfica ficou centrado em fazer os carros o mais real possível. E por falar em carros, Yamauchi já tem várias melhorias para os carros. Como foi mencionado anteriormente, Yamauchi e seu time obteram um nível de detalhes nos carros, tornando-os quase réplicas dos reais. Haverá agora uma lista de mais de 400 carros, e ainda há surpresas como edições especiais e limitadas, o que vai realmente agradar aos apreciadores de carros. Apesar de não estarem finalizados os acordos sobre os direitos dos carros com as fabricantes, as imagens revelam um Mini Cooper e algo que parece uma Mercedes sport. E as já impressionantes físicas serão ainda melhoradas, já que Yamauchi procura aperfeiçoar sobre o original (do qual ele diz que faltam algumas das principais características que os carros reais têm) e fazer os carros reagirem da maneira mais realística possível. As telas de setup e customization foram expandidas para incluir opções como altura do pneu, ângulo de direção, largura do eixo e tamanho da liga. Yamauchi disse que apenas iria considerar a adição no número de carros se isto fizesse uma diferença significante, e tudo o que eles puderam fazer foi adicionar dois extras — então eles decidiram manter os carros no mesmo número do primeiro. O mais atrativo modo do original, com certeza, era o Gran Turismo, onde você ganhava licenças diferentes para dirigir para aumentar seu ranking como um motorista, passando pelos testes mais variados, ganhando troféis e comprando e modificando carros. No original, Yamauchi estimou uns dois meses para completar o jogo. Já em GT2, ele está planejando expandir para uma média de 1 ano para completar. Algumas adições já vistas em R4 incluem a compatibilidade com o PocketStation e com o controle JogCon da Namco, feito especialmente para o próprio R4. Todos o sucesso que o primeiro fez promete se repetir, e em maior escala, com esta continuação.

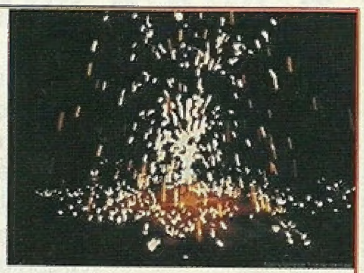
RAPIDINHAS Especial

A Sony mostra suas garras e apresenta seu coringa na manga contra a suprema máquina de jogos da Sega

PlayStation 2

Na segunda quinzena de fevereiro, a mídia foi completamente voltada a dois grandiosos acontecimentos. O primeiro deles, o lançamento de Final Fantasy VIII, o mais esperado RPG te todos os tempos. O segundo, o anunciamento oficial da máquina que todos queriam ouvir: o Playstation 2 (nome provisório, como era de se esperar).

Durante a festa comemorativa da Sony pela meta de cinqüenta milhões de Playstations vendidos atingida, os grandes executivos da empresa divulgaram as primeiras imagens que a nova versão do Playstation é capaz de gerar, sem mencionar a apresentação dos detalhes técnicos gerais da máquina e outros. Confira abaixo as características básicas da máquina até o momento:



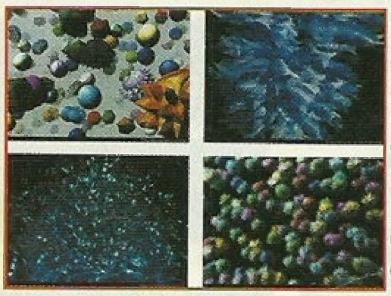
CPU

Velocidade: 300MHz
Cache: 16K de instrução/24K para informações
Memória: Direct RDRAM 32MB, Bus 3.2GB/sec
Performance: 6.2 GFLOPS
3D / CG Coordenadas: 66 Milhões de polígonos por segundo
Suporta a tecnologia MPEG-2
Unidade de Processamento Gráfico: "Graphics Synthesizer"
Velocidade: 150MHz
DRAM Bus bandwidth: 4.8GB/sec
DRAM Bus: 2560 bits
Máximo de polígonos simultâneos: 75 Milhões por segundo
Unidade de Processamento de Som: SPU2+CPU, com 48 canais de som, 44.1/48KHz.
Preço estimado: 250 a 400 dólares

RAPIDINHAS Especial

O processador de entrada e saída é novamente produzido pela LSI Logic, o que indica semelhança total com o Playstation atual, funcionando a uma velocidade de 33.8 a 37.5 MHz. Há também informações que, através de novos dispositivos adicionados ao processador, o PS2 será capaz de se comunicar com computadores, câmeras digitais e outros aparelhos eletrônicos.

Fora revelado que a mídia utilizada pelo novo console será o DVD, exatamente como diziam os rumores. Um fato já esperado, devido à experiência da empresa no ramo de Digital Video Discs e ao pioneirismo na pesquisa da tecnologia de compressão MPEG-2, que permite um armazenamento imensamente grande de informações e uma transferência de dados bastante veloz, gerando gráficos texturizados em tempo real, em alta resolução e com um frame-rate elevado. Cerca de metade da capacidade do console está voltada para a eficiência na compressão e descompressão dos gráficos nessa tecnologia. Em contra-partida, nada fora dito sobre a possibilidade do PS2 rodar os filmes em DVD. É muito pouco provável que isso seja possível, por um motivo básico: isso acabaria com o valioso mercado de aparelhos de leitura de DVDs da Sony. Apenas para se ter um panorama geral da situação, basta saber que os aparelhos de DVD convencionais têm um custo médio de 500 dólares. Lançar um leitor de Digital Video Discs, que ainda roda jogos e custa metade do preço normal seria assassinar por completo o mercado.



A Sony ainda divulgou que todos os jogos e periféricos existentes hoje para Playstation serão compatíveis com a nova plataforma. Dessa forma, o mercado de 32-bit não estará completamente perdido, como o ocorrido com o de 16-bit com a chegada do Saturn e Playstation.

Aliás, tocando no assunto, pelas características divulgadas, o PS2 será o primeiro console com 128-bit total. Ou seja, ele poderá rodar games de 32-bit, mas sua CPU é inteiramente 128-bit, diferente do Sega Dreamcast.

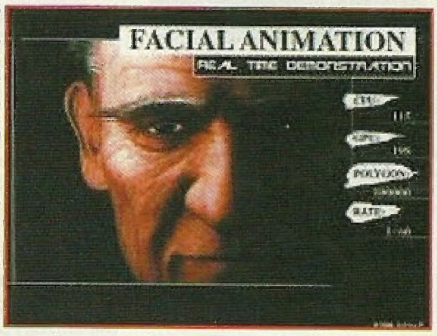
A velocidade básica do console é de 300 MHz. Apesar disso, graficamente falando, o conjunto de chips tem uma performance muito mais elevada que os atuais computadores Pentium III 500MHz, por serem desenvolvidos exatamente para se equipararem aos computadores da Silicon Graphics. Dessa forma, mesmo com placas aceleradoras de vídeo de última geração, como a Voodoo 3 (capaz de gerar por volta de 9 milhões de polígonos por segundo) e a Power VR2 (do Dreamcast) ficariam em grande desvantagem.

Além dos efeitos presentes no Playstation, a nova plataforma conta também com um recurso utilizado somente por estações gráficas profissionais, como as utilizadas na produção de séries como ReBoot, o Bezier Curves. Tal efeito torna os polígonos mais redondos, acabando com suas "pontas", o que dá uma aparência mais perfeita aos modelos construídos.

Os Demos

Durante a conferência, haviam demos técnicos, apresentando objetos construídos com o sistema de bezier curves e texturizados em tempo real. Um dos mais impressionantes modelos era uma torneira, com texturas metálicas, com efeitos de reflexão perfeitos. Outras incluíam vulcões em erupção reproduzidos fielmente através do poderoso engine gráfico do PS2. Mas o melhor ainda estava por vir.

Em seguida, foi a vez das produtoras independentes que já receberam o kit de produção de jogos. Primeiramente, a Namco, com uma demonstração com os personagens de Tekken 3, se assemelhando a uma CG. Mas não era uma CG. Era tudo em tempo real. Em seguida, outro demo da empresa, mostrando a garota do Ridge Racer desfilando em tempo real, com movimentação e construção perfeita.



Depois, entrou em cena uma seqüência de animação com o velho Charles, personagem do projeto Final Fantasy The Movie. Era a Square, mostrando que não hesitara um instante em embarcar na nova plataforma. Por fim, a famosa cena em CG da dança entre Squall e Rinoa, de Final Fantasy VIII, reproduzida num clima mais romântico, com menor iluminação e menos gente no salão... MAS COMPLETAMENTE EM TEMPO REAL! E o mais impressionante era o fato de que era quase impossível distinguir a diferença entra a versão em CG e a texturizada. Diante disso, é possível se imaginar a qualidade dos gráficos que a Square poderia produzir...

Previsões

O PS2 ainda é apenas um conceito. A própria Sony falou que tudo isso foi apenas uma confirmação de que o console está sendo produzido. Tudo o que for dito até aqui sobre jogos que serão produzidos, empresas que farão o time de produção ou qualquer coisa que se falar além do que a Sony já divulgou na conferência será pura especulação. Assim, pouco pode-se dizer até que a Sony libere novas informações. Segundo os grandes da empresa, contudo, não há previsões para novos pronunciamentos antes do final do ano. Mesmo na Tokyo Game Show ou na E3 de 99 não estão programadas aparições do console. Portanto, a saída é esperar até o período de janeiro a março de 2000, data prevista para o lançamento da máquina no Japão. Esse é o período limite para a Sega contra-atacar, conquistando boa parte do mercado (Soichiro Irimajiri, o presidente da Sega do Japão, reagiu dizendo que até lá o Dreamcast já estará com uma base instalada de 3 milhões de unidades vendidas mundialmete). Com um preço variando entre 250 e 400 dólares, a Sony prepara seu campo de batalha para a guerra entre os 128-bit.

Comparações

Na próxima edição traremos uma comparação completa entre os pesos pesados do mercado da nova geração: PS2 vs. DC!

ESPAÇO DO LEITOR

RECORD

Para os que participaram da corrida na casa da Lara (com a moto de quatro rodas), estabeleçam um record, uma volta completa no circuito, com um tempo mais baixo que 0:40.63. Aqui está o da redação (não é grande coisa, mas...) e estamos aguardando o seu.

CLUBES

Game News Clube
Rua Santa Catarina, 108/401, Bairro São Bernardo
CEP 36062-260 Juiz de Fora - MG

MW Club
Nosso assunto é o tão falado Dream Cast, The King of Fighters, Resident Evil e outros games do ramo.
Rua Joaquim Machado Sobrinho, 458
CEP 37165-000 Campo do Meio - MG

Games of Boys Club
Especialidade em SNES e PC.
Rua Petrópolis, 26 - Bom Jesus
CEP 35720-000 Matozinhos - MG

New Record Club
Urbis - caminho 13, nº 04
CEP 46800-000 Rui Barbosa - BA

Clube Laser Games
Só Resident Evil 1 e 2 (temos jornalzinho bimestral e carteirinha)
Rua Campos Pitanga, 06, Periperi
CEP 40760-420 Salvador - BA

Club América Games
Não é necessário enviar dinheiro, apenas mande suas dicas. O clube promove troca de dicas, revistas, cartuchos e todos os artigos de video game para os sistemas Playstation, PC, N64 e SNES.
Rua Alécio Facchini, 50, Jardim Pôr do Sol
CEP 90040-020 Poá - RS

Clube Toca do Vício
Sem fins lucrativos, buscamos sócios que gostem de jogar e debulhar o Playstation. Rua 5, nº15, Vila Rio Vermelho
CEP 76330-000 Jaraguá - GO

Clube dos Playmaníacos
Procuramos sócios que adorem debulhar todos os games. Temos carteirinha e jornalzinho.
Rua Braz Cubas, 139, apto. 12, Vila Valença - CEP 11390-110 São Vicente - SP

International Club Goldeneye
Aqui tem que ser bom mesmo! Recebemos e enviamos dicas.
Rua Seis, 141 CEP 13402-118 Piracicaba - SP

***NOTA:* não nos responsabilizamos pelo envio de dinheiro, nem fotos para os Clubes.**
***NOTA 2:* mande cartas digitadas ou datilografadas, ou pelo menos, capriche na letra!**

E aí rapaziada da Gamers, tudo beleza? Esta é a priemira vez que escrevo para vocês, apesar de acompanhá-los desde a Gamers nº1, ou melhor, da Progames nº1 (onde andará Wolferrá?). Deixando a conversa de lado, tenho algumas perguntinhas a fazer:
1- Gostaria de saber se sairá uma versão americana de Lunar: Eternal Blue para Playstation; 2- Vocês farão novas tabelas da versão americana de Xenogears, já que a configuração é diferente da versão japonesa? 3- Não acham que Squall é uma cópia de Cloud, Zell é uma cópia de Tifa e Rinoa uma cópia de Yuffie (Tomara que a originalidade da Square não esteja acabando...)?
4- O DreamCast será comercializado no Brasil? Quanto ele custa no Japão? 5- Existe alguma dica para Final Fantasy Tactics além das existentes na Gamers nº22? 6- Cansei de jogar FFVII, tenho todas as matérias em nível master mas não consigo encontrar a materia vermelha Alexander; onde diabos ela está?

Diego M. N. Duarte
Alto do Campo

Tudo em cima por esses lados, Diego. Alguns probleminhas e tudo mais mas... Hmm, Vamos direto às suas perguntas. ***1-*** *Nada fora confirmado, apenas a versão japonesa deste incrível RPG para Playstation. Mas, tendo em vista a iniciativa da Working Designs de trazer Lunar: The Silver Star Story para os States, nada é impossível (mas se ela decidir por isso, espere sentado por mais um, dois ou mais anos).* ***2-*** *Não. As alterações a serem feitas foram citadas na matéria inicial de sua estratégia.* ***3-*** *Absolutamente NÃO! Em Final Fantasy VIII, não basta o conhecimento da aparência, mas sim de seu lado psicológico. Squall é EXTREMAMENTE FRIO com qualquer um que não seja Rinoa. Tá, você pode dizer que Cloud também via o mundo desta forma mas, se comparado ao rapaz da Gunblade, o da bastarda era o mais festeiro de toda a Square. Por mais rude que Cloud fosse, ele jamais faria o que Squall faz. Se Tifa, sua melhor amiga e tudo o mais, começasse a abrir seu coração a ele, contando por tudo que passara, o ex-SOLDIER jamais daria as costas a ela e começaria a bufar de tédio. Quando perguntado se está ouvindo, ele não perguntaria por quanto tempo mais ela continuaria a falar, além de comentar que seus problemas já bastam para ter de ficar ouvindo problemas alheios. Ao final, não completaria perguntando o que ela esperava que ele dissesse, sendo que ele está sendo obrigado a ouvir todo esse drama. E, se caso por ventura isso acontecesse, e a jovem de cabelos negros murmurasse, com lágrimas nos olhos, que não era necessário que falasse algo, que apenas ouvir seria o bastante, o rapaz de olhos estranhamente claros não responderia que "se você quer que alguém ouça seus problemas, vá falar com uma parede ou algo assim". E então? Insensível o bastante? Você pode até não acreditar que alguém desse naipe possa "existir", mas "existe". A cena acontece em FFVIII, tendo Squall e Quistis como personagens. Quanto à Tifa e Zell, sempre houveram "Monks" no grupo, em todos os Final Fantasies. Assim foi com Sabin / Mash, em FFVI, por exemplo. Agora, Zell possui um diferencial: é um completo mala sem alça... E assim por diante. Dizer que a criatividade da Square está se esgotando é quase uma blasfêmia...* ***4-*** *Sim, pela Tec Toy, provalvelmente ainda no próximo semestre. No Japão, o DC está sendo vendido a uma média de 220 dólares.* ***5-*** *Não. Sem contar como conseguir a Ultimate Summon Magic Zodiac e a 13ª pedra zodiacal, claro, publicadas na Gamers Book nº3.* ***6-*** *Como mostrado na Gamers Book 1 e na série de estratégias da Gamers, a Summon Materia Alexander está na Great Glacier. Você precisa tocar a fonte termal e, em seguida, falar com a mulher do gelo. Vença-a e conquiste a tão esperada Materia. Respondidas as perguntas?*

Queridos amigos! Eu não disse que estaria aqui de novo? Agora vamos ser grandes amigos!!! Estou esperando resposta das minhas perguntas! **1-** Eu queria saber se o jogo das Guerreiras Mágicas só foi feito para o console da Sega. Aliás foi a Sega quem fez, né? **2-** Será que vai demorar para o Dreamcast vir para o Brasil? Se bem que eu ainda tenho muitos jogos para jogar no meu Playstation!!! **3-** Ah, a Sony irá lançar algum console de 128 bits? Ou vão tentar superar o Dreamcast com o seu console de 32 bits? **4-** Vocês sabem quantos jogos de Dragon Ball tem para o Playstation? Eu conheço dois, que são Dragon Ball Final Bout e Dragon Ball Z. **5-** Sobre o jogo do Rirouni Kenshin, eu sei que existem dois, um de RPG e outro de luta em 3D, vocês farão alguma matéria? Pelo menos de uma página? **6-** Eu ganhei um jogo chamado WGP Hyper Heet, esse jogo tem uma ótima apresentação em anime (com algumas granulações), eu acho que é um jogo de encontros e de corrida, só que a gente não controla o carro. Não passamos do primeiro time, o que fazer? Quando vocês tiverem uma dica, me enviem, tá! Beijos e mais uma vez obrigado pela atenção

Aline Miranda dos Santos - São Paulo - SP

Ah não, ela de novo não! Brincadeirinha! Bom, olá, Aline, tudo OK por esses lados? Obrigado. E pode contar que sempre fazemos o possível para resolver as dúvidas de nosso leitores (e leitoras, claro... Aliás, cadê vocês!?). Assim sendo, vamos às respostas: **1-** Magic Knights Rayearth finalmente saiu para o Sega Saturn. Confira os detalhes em nossa matéria mais adiante. **2-** Não, talvez a espera seja bem menor que o esperado. A Tec Toy estuda meios de lançar o console no mercado brasileiro ainda no próximo semestre. **3-** Confira os dados do Playstation 2 na seção Game News. Você irá se impressionar... **4-** Além dos dois games da série Dragon Ball para o PSque você citou (Final Bout e Ultimate Battle 22), tem ainda o Dragon Ball Z Legends, com cenários poligonais e personagens 2D. Legal, né? **5 & 6 -** Infelizmente não temos informações sobre esses jogos... Hehe, mancada nossa! Mas, assim que os conseguirmos, pode contar com dicas e tudo mais, ok? Bom, respondidas (algumas) as suas perguntas, até mais!

Olá pessoal da Gamers! Saldações hyrulianas! Gostaria de dizer que acabo de zerar Zelda: Ocarina of Time, comprei o game no dia 5 e terminei no dia 22 de janeiro, sem a ajuda de nenhuma revista que, como vocês disseram, é muito mais gostoso. Foi o melhor game que já joguei, o final dele é demais. Ele dá um show na interação, no desafio (se bem que o último chefe poderia apelar um pouquinho mais) e nos gráficos. Acho que o enredo poderia ser melhor, não que a história seja ruim, longe disso, ela é bem simples e ao mesmo tempo, incrivelmente envolvente e cativante. Mas o motivo maior de eu ter escrito é que tenho a impressão que descobri algo que até agora ninguém percebeu. No manual de instrução de Zelda, página 21, na subtela de escolha de itens, aparece no inventário a Fairy Ocarina (eu disse Fairy Ocarina e não a Ocarina of Time) junto com todos os outros itens, entretanto, antes de você pegar a maioria desses itens, você perde a Fairy Ocarina. Como isso se trata de uma foto tirada do jogo e não uma mera ilustração, como diabos a Ocarina pode estar presente ali? Será que vocês são capazes de me responder? Será que existe algum segredo oculto em Zelda?

Renan C. dos Reis Jr. - São Gonçalo - RJ

Em primeiro lugar, parabéns, Renan, por ter terminado sozinho. Quanto à sua descoberta, trata-se de uma foto da versão beta do game, que foi utilizada para fazer o manual, quando o jogo ainda não estava terminado. Além do detalhe que você reparou, na mesma foto, também percebemos que o Mirror Shield (parte esquerda da imagem) já estava em poder de Link, sendo que ele nem acessou a área do Desert Colossus (o que você pode notar na parte direita da imagem) para chegar ao Spirit Temple, onde ele deveria pegar o escudo.

Fora do Ar

De uns tempos para cá, a maior parte das cartas que temos recebido são com dúvidas sobre o mais novo console da Sega. Sendo algumas delas endereçadas à Tec Toy, contatamos a própria para responder.

Caros amigos da Gamers, após um longo período de silêncio, voltei. Em primeiro lugar queria dizer que a Tec Toy provou ser pau para toda obra lançando Duke Nukem para o Mega Drive, além das recentes traduções dos games da série Phantasy Star. Voltando à programação normal, quero parabenizar (novamente) o pessoal da Gamers pelas últimas três edições, que simplesmente extrapolou o conceito que eu tinha sobre revistas de video game. A cobertura sobre os jogos do DreamCast é a mais completa que eu já vi até agora, principalmente em relação ao Sonic Adventure, com uma porrada de fotos e informações. Outro destaque foi a matéria de Zelda para o N64, onde todos os quesitos do jogo foram bem analizados. Por último as matérias sobre o Final Fantasy VIII, Carrier e Blue Stinger. Ponto para a Gamers!
Agora ás dúvidas sobre o DreamCast:
1- Afinal de contas, quando ele será lançado no Brasil?
2- A Tec Toy já tem planos para o aparelho?
3- Sendo o DreamCast um aparelho que trabalha com uma linguagem mais simples que o Saturn, existe a possibilidade da Tec Toy lançar jogos traduzidos para o português?
4- Por que o DreamCast importado é tão caro, algumas lojas cobram até 900 dólares.
5- Em uma matéria da edição 36, vem a confirmação de que será possível, futuramente, adaptar periféricos que aumentam a capcacidade do DreamCast (assim como em um computador). Isto quer dizer que o DreamCast poderá ser o console definitivo da Sega?
6- Uma dúvida cruel: o DreamCast é um console de 64 ou 128 bits?
7- Seis botões não é pouco para um joystick? Será que não vai faltar botão para os jogos do DreamCast?
8- Como é possível um CD-ROM de computador ler um CD com 1 gigabyte de informações (o famoso GD)?
9- O GD suporta apenas 1 giga? Ouvi dizer que Virtua Fighter 3 tb tem 2.4 gigabytes de memória no GD.
10- Por falar em Virtua Fighter, quando é que sai o Fighting Viper 2? Ele sairá para o DreamCast?
11- Ouvi dizer que a Sega estaria planejando lançar um outro título do Sonic (Sonic & Knockles RPG) para o DreamCast. É verdade?
12- Os CDs do Saturn vão rodar no DreamsCast?
13- Quais os acessórios já disponíveis para o DreamCast?
Por enquanto é só. Estou aguardando ansiosamente a Gamers Book com a estratégia do Zelda 64 e do Sonic Adventure. E também a conclusão de Parasite Eve.

Rafael (Dua)
São Bernardo do Campo - SP

1- O aparelho está previsto para ser lançado no Brasil em setembro de 1999.
2- O Dreamcast vai ser lançado simultaneamente com o Dreamcast americano.
3- Sim.
4- Por causa dos vários impostos taxados pelo governo.
5- O Dreamcast possui teclado e um browser para navegar na Internet e futuramente haverá um HD para armazenar dados.
6- Ele é um 128 bits.
7- Não, o número de botões é ideal para os jogos.
8- Um CD ROM armazena 650 MB e um GD ROM armazena até 4 GB.
9- Não, ele suporta 4 GB.
10- Ainda não há confirmação desse título.
11- Isso são apenas rumores.
12- Sim, será possível.
13- VMS, Joystick Arcade, Pistola, Teclado, Puru Puru, Volante, Joystick tipo manche.

E aí galera, tenho algumas dúvidas sobre o DreamCast e gostaria que vocês as esclarecessem, agora ou nas próximas edições.
1- O GD do DreamCast japonês vai pegar no DreamCast americano?
2- O Puru Puru Pack, o Ramble Pack do DreamCast vai usar pulhas ou vai ser como o Dual Shock do Playstation?
3- Até setembro de 99 (lançamento do DreamCast americano), todos os jogos vão ser em japonês?
4- O VMS do DreamCast terá jogos como os de game boy? Como os jogos de VMS vão entrar no VMS se ele não tem entrada?
5- Há alguma possibilidade da Square se unir ao "Dream-team" da Sega DreamCast?
6- Vai ser possível usar jogos de PC com o sistema direct X no DreamCast?

Alan Jones de S. Loureiro
São Paulo - SP

1- Não vai ser possível, pois o sistema vai ser diferente.
2- Vai ser igual ao Dual Shock.
3- Ainda não foi definido os títulos que virão do Japão.
4- O VMS tem uma entrada na parte superior, onde poderá ser trocado dados entre dois VMS e onde é acoplado o joystick.
5- Nada confirmado.
6- Ainda não, mas para o futuro poderá até existir a possibilidade de rodar jogos para o PC.

FERAS DO TRAÇO

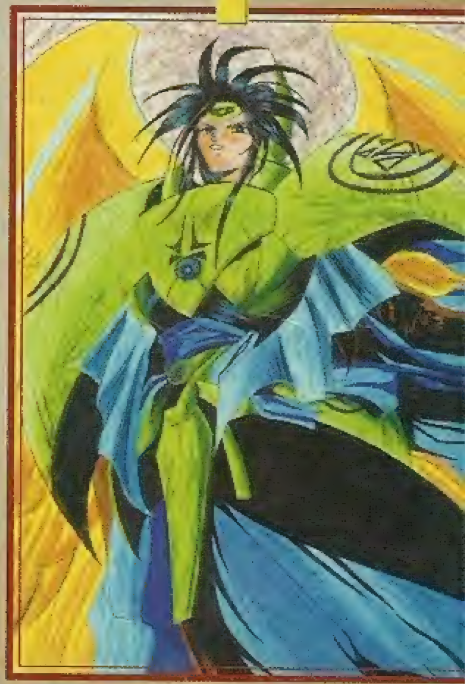
José Wilson dos Reis
São Paulo - SP

Mario Tadeu Olofo
São Paulo - SP

Anderson V. Guedes
São Paulo - SP

Luana Rosa
Almeida
Gama - DF

André Luiz
Cassemiro
São Paulo - SP



Erik Lima
Ferreira
São Paulo - SP

Marcos Pereira dos Santos
São J. do Meriti - RJ

Davi Galli Damico
Itapuí - SP

Aline de Miranda Santos
São Paulo - SP

Newton J. de J. Silva
Juiz de Fora - MG

Mande suas dicas inéditas, desenhos, críticas e sugestões para a redação da Revista Gamers: Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP ou E-mail: gamers@edescala.com.br

GAME SOFT
TUDO PARA GAMELOCADOR

SUPER MESA SYSTEM

- COMANDOS PROFISSIONAIS
- TIMER DIGITAL
- CONTADOR DE EVENTOS
- IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALOONS E RESIDÊNCIA

ARCADE

Placas:
TKOF 98
Marvel Vs. Capcom
Tekken III

SEJA SEU PATRÃO

Gabinete Ex 29' Luxo

- SEJA DONO DO SEU NARIZ
- VIRE UM OPERADOR DE MÁQUINAS PROFISSIONAIS
- LIBERTE-SE

- JOYSTICK ARCADE
- COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
- ALTA DURABILIDADE

GAMES - CARTUCHOS - ACESSÓRIO

PLAYSTATION NINTENDO 64
SATURN

VENDA
CONSULTE-NOS - ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL
VIA SEDEX

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 - FREGUESIA DO
SÃO PAULO - SP CEP 02831-000
E-mail: gamesoft@mandic.com.br

PRÓ DICAS

Dreamcast

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

Acessar todos os anos no modo "10 Year Championship"

Na tela de título, aperte ↑, ←, ↓, →, B, A, B, →, ↓.

Todos os Carros

Na tela de título, aperte ↑, ↓, ↑, B, A, ←, B, B, ↓. Para habilitar os doze carros do game, entre na opção **10 Year Championship** *e termine em primeiro em cada ano. Um novo carro é habilitado a cada ano, isso terminando em primeiro.*

Nota: *Somente um novo carro é habilitado por ano; completando o mesmo ano mais de uma vez em primeiro lugar não terá nenhum efeito.*

Ano Carro

1º - Subaru Impreza 555
2º - Mitsubishi Lancer EVO 4
3º - Toyota Celica GT-Four ST-185
4º - Mitsubishi Lancer EVO 3
5º - Peugeot 106 Maxi
6º - Lancia Delta Integrale
7º - Fiat 131 Abarth
8º - Peugeot 205 Turbo
9º - Renault Alpine A110
10º- LANCIA 037 Rally

Dois carros bônus são adicionados jogando no modo Arcade. O **Renault Maxi Megane** *é habilitado depois de terminar em 7º lugar ou acima na dificuldade Easy. Para a* **Toyota Corolla Tien**, *coloque o cursor sobre Toyota Corolla na tela de seleção de carros, segure L, então selecione o carro.*

Frame rate mais rápido

No menu principal, aperte ↑, A, ↓, ↓, ←, →, B, B, ↓ para abaixar o frame rate para 60 frames por segundo. Se você entrar com o código corretamente, você irá escutar um som.

Secret Rally track

Termine em primeiro lugar cada ano no modo "10 Year Championship".

Pistas menos detalhadas

Na pista ou na tela de seleção dos modos, aperte Y ou R para escolher. Então a pista irá ficar com pouco detalhe e o clock timer irá mover para o lado direito da tela.

Alternar as cores dos carros

Na tela de seleção de carro, coloque o cursor sobre um carro e aperte L.

POWER STONE

Extra Options

Termine o arcade mode com qualquer personagem em qualquer nível de dificuldade. Então uma opção **"Extra Options"** será habilitada.

Jogue com os chefes

Termine o game com todos os personagens.

Nintendo 64

Outras músicas

Mais melodias para você praticar com a Ocarina de Link.

1. Men in Black theme: A, C▼, A, C▶, C▶, C▶, ↓-C▶, C▶, R-C▶, C▶, C▼, ↑-C▼, C▶

2. Overworld theme from Zelda: C▼, ↓-A, C▼, C▼, ↑-C▼, C▶, ↓-C▲, ↓-C▲, ↓-C▲, C▲, ↑-C▲, R-↑-C▲, R-↑-C▲, R-↑-C▲, ↑-C▲, C▲, ↑-C▲, C▲, R-C◀, R-C◀, Z-C◀, R-C◀, C▲, R-C◀, Z-C◀, ↓-C◀, Z-C◀, R-C◀, Z-C◀, ↓-C◀, ↓-C▶, C↓, C◀, C▲, ↓-C▲, então ↓-A várias vezes

3. Good Riddance (Green Day): A-A, Z-↓-A, A, ↑-A, R-C▼, ↑-A, A, Z-↓-A, A, Z-D-A, A, ↑-A, R-C↓, A, A, Z-↓-A, A,A, Z-C▼, A, Z-A, A, Z-A, A

4. Closing Time-Semisonic C▲, C◀, ↓-C◀, C◀, ↓-C◀, ↓-C◀, ↓-C▶, ↓-C▶, Z-C▼, Z-C▼, ↓-C▶, C◀, R-C◀, C◀, C▶, C◀, ↓-C▶

5. Star Wars theme: ↓-A, ↓-A, ↓-A, C▼, R-C◀, Z-C◀, C▶, ↓-C▶, ↑-R-C▲, R-C◀, Z-C◀, C▶, ↓-C▶, ↑-R-C▲, R-C◀, Z-C◀, C▶, Z-C◀, D-C▶, C▼, C▼, ↓-C▶

6. Imperial March from The Empire Strikes Back: ↑-C▼, ↑-C▼, ↑-C▼, R-A, R-C▶, ↓-C▶, R-A, R-C▶, ↓-C▶, C▲, C▲, C▲, R-C▲, R-C▶, R-C▼, R-A, R-C▶, ↓-C▶

7. Mary Had a Little Lamb: C◀, C▶, ↓-C▶, C▶, C◀, C◀, C◀, C▶, C▶, C▶, C◀, C▲, C▲, C◀, C▶, ↓-C▶, C▶, C◀, C◀, C◀, ↓-C▶, C▶, C▶, C◀, C▶, ↓-C▶

8. Kakariko Village Theme: A, ↑-C▼, A, C◀, ↑-C▼, C▲, A, ↑-C▼, A, C◀, ↑-C▼, C▲, C▲, ↑-C▲, R-C▼, ↑-C▲, C▲, C◀, C◀, C◀, C▶, ↑-C▼, ↑-C▼, ↑-C▼, R-C▼, C▶, ↑-C▼, A, ↓-A, ↓-Z-A, ↓-A, A, ↓-Z-A, ↑-C▼, ↑-C▼, R-C▼, C▶, ↑-C▼, A, C▲, ↓-C▲, C◀, C▶, ↓-C▶

9. One Week By Barenaked Ladies:

NOTA: Há duas versões da segunda parte da melodia.

A, C▼, C▼, C▼, ↑-C▼, C▼, ↑-C▼, C▼, C▼, C▶, C▶, C▶, C▶, C▶, C▶, C▼, C▼, C▼, ↑-C▼, C▼

Finais

Willow: R-C◀, R-C◀, R-C◀, R-C◀, R-C◀, R-C◀, C▶, C▶, C▶, C▶, ↓-C▶, C▼, C▼

Hoops: R-C◀, R-C◀, R-C◀, R-C◀, C▶, C▶, R-C▶, R-C▶, C▶, C▶, ↓-C▶, C▼, C▼

10. Mission Impossible Theme: R-A, R-A, R-C▼, Z-C▶, ↓-C▼, ↓-C▼, Z-A, A R-A, R-C▼, C◀, A, C▼, R-C▶, Z-A, Z-C▼, C▶, Z-C▶, ↓-C▶

11. Pink Panther: Z-A, A, Z-C▼, C▼, Z-A, A, Z-C▼, C▼, R-C▶, C▶, A, C▼, C▶, Z-C▶, ↑-C▼, C▼, A, ↓-A, A, Z-A, A, Z-C▼, C▼, Z-A, A, Z-C▼, C▼, R-C▶, C▶, C▼, C▶, C▲, Z-C▶

12. X-Files Theme: A, C◀, C▶, C◀, C▲, C◀, C◀, C▲, C◀, C▶, C▼, C◀, A

13. Three Blind Mice: C◀, C▶, ↓-C▶, C◀, C▶, ↓-C▶, C▲, R-C▶, C▶, C▲, R-C▶, C▶

14. Jingle Bells: C◀, C◀, C◀, C◀, C◀, C◀, C◀, C▲, ↓-C▶, C▶, C◀, R-C◀, R-C◀, R-C◀, R-C◀, R-C◀, C◀, C◀, C◀, C◀, ↓-C◀, ↓-C◀, ↓-C◀, ↓-C◀, C◀, ↓-C◀, C▲

15. Ode to Joy: C◀, C◀, R-C◀, C▲, C▲, R-C◀, ↓-C◀, ↑-C▼, ↑-C▼, ↓-C◀, C◀, C◀

16. Yankee Doodle: C▼, C▼, ↑-C▼, C▶, C▼, C▶, ↓-C▶, C▼, C▼, ↓-C▶, C▶, C▼, Z-C▼

17. When the Saints Go Marching In: C▼, ↓-C◀, Z-C◀, ↓-C▲, C▼, ↓-C◀, Z-C◀, ↓-C▲, C▼, ↓-C◀, Z-C◀, ↓-C▲, ↓-C◀, C▼, ↓-C◀, ↑-C▼

21. James Bond Theme: A, Z-C▼-C▼-C▼-C▼, A, A, A, A, C▼, C▼, C▼, C▼,Z-C▼, Z-C▼, Z-C▼, C▲, R-C◀, C▶, ↓-C▶, C▶

22. Wolfpac

A, A, A, Z-C▼, C▼, C▼, Z-C▼, C▼, Z-C▼, A, A, A, Z-C▼ então repita várias vezes

23. Frost the Snowman

A, Z-↓-A, ↓-A, A, ↑-C▼, R-C▼, ↑-C▼, C▶, ↑-C▼, R-C▼, Z-C▼, A

24. In My Room (Beach Boys)

↓-A, ↓-A, A, ↓-A, ↑-A, ↑-A, C▼, ↑-A, ↑-C▼, ↑-C▼, C▶, C▼, ↑-C▼, ↑-C▼, ↑-A, A, C▼, A, ↓-A

25. Axel F (Theme from Beverly Hills Cop)

A, C▼, A, A, ↑-C▼, A, ↓-A, A, C▶, A, A, Z- C◀, C▶, C▼, A, C▶, C▲, A, ↓-A, ↓-A, C▶, Z-C▼, A

26. Star Treck Theme

C▼, Z-C◀, R-C▲, C▲, Z-C◀, ↓-C▶, R-C◀, ↑-R-C▲

Playstation

AKUJI THE HEARTLESS

Debug mode

Pause o game, segure L2 ou R2 e pressione ←, ↑ (2 vezes), ▲, →, □, ←, ▲, ↑, ↓, → (2 vezes).

Invencibilidade

Pause o game, segure L2 ou R2 e pressione → (2 vezes), →, ▲, X, ↑, ○, ←.

Magia adquirida infinita

Pause o game, segure L2 ou R2 e pressione ←, ▲, ← (2 vezes), ○, ←, ▲, →, ○, ↑ (2 vezes), ↓.

Playstation

Jogue com Gado

Termine o game com qualquer personagem no modo arcade.

Lute contra Shen Long

Complete o game com qualquer personagem no modo arcade sem usar continues. Você poderá lutar contra Shen Long em um estágio especial.

Lute como Shen Long

Derrote Shen Long no estágio especial. Isto também habilita "Ending 1" no menu "Movies and Pictures".

Model type

Termine o game com qualquer personagem no story mode.

Recuperar speed

Termine o game com qualquer personagem no story mode sem usar continues.

Cancelar qualquer golpe com especial

Derrote quinze ou mais personagens no modo survival.

Roupas extras

Termine o game com todos os personagens no modo arcade. Então pressione Start na tela de seleção de personagens para escolher uma quarta roupa.

Custom option

Termine o arcade mode para acessar a "custom option", com big head mode, recovery speed e mais.

Playstation

FIFA SOCCER '99

Grana infinita

Na tela team edit, pressione L1, L2, R2, R1, ○, X, □, ▲, Start, Select.

Superstar

Vá para a tela team management, selecione a opção "Transfers" e pressione L2, L1, R2, R1, □, ▲, ↑, ↓, ←, →, Select. Se o código entrar corretamente, você ouvirá um som. Então, vinte e cinco dos melhores jogadores estarão disponíveis.

Atlanta Attack team

Ganhe a Champions Cup com o Brazil no nível de dificuldade professional. Então, selecione "Custom Cup" e escolha "International Team".

Playstation

ERETZVAJU

Informação do personagem e Gallery mode

- Termine o Story Mode

Narrador no Extra option

- Termine o modo 1P

Estágio secreto e jogar com os chefes

- Termine o Story mode usando 3 ou mais personagens diferentes

Congratulations Mode no Extra Option

- Termine todos os modos do game usando todos os personagens e você poderá ver um movie especial no Congratulations mode.

Poses de vitória extras

- Cada personagem ganha novas poses de vitória quando você os usa para vencer um certo número de oponentes. Cada um possui 7 poses extras, você poderá obter todas as 7 vencendo 40 - 60 oponentes.

Playstation
BUST-A-GROOVE

Dance preview: Termine o game no nível de dificuldade easy.
Jogue como Capoeira: Termine o game nível de dificuldade normal.
Jogue como Robo-Z: Termine o game no nível de dificuldade normal após Capoeira ter sido habilitado.
Jogue como Burger Dog: Termine o game com Hamm no nível de dificuldade normal após Robo-Z ter sido habilitado.
Jogue como Columbo: Termine o game com Shorty no nível de dificuldade normal após Robo-Z ter sido habilitado.
Trocar as roupas: Coloque o cursor sobre um personagem, então segure Select e pressione X. Nota: na versão japonesa do game, segure Select e pressione ○.
Pular de fase: Termine o game uma vez com qualquer personagem. Comece um jogo no single player mode e pressione L2 + Select quando uma música começar, para pular para a próxima fase.
Atrapalhar o oponente: Pressione ▲ para atrapalhar um oponente.
Evitar ataques: Pressione □ para evitar um ataque.
Pose de vitória: Segure ○ após vencer uma fase .

Playstation
SILENT HILL

Extra Options

Vá para a tela de "Options" do menu principal ou de item e pressione L1, L2, R1, ou R2. Então um menu "Extra Options" irá aparecer com as seguintes opções:
Controlar a arma: Press/Switch
Cor do sangue: Normal/Green/Violet/Black
Controle da visão: Normal/Reverse
Retreat Turn: Normal/Reverse
Andar/Correr: Normal/Reverse
Mira automática: On/Off

Para anunciar ligue:
(011) 3641 - 0444

HYPER GAMES

Nintendo 64
Sega CD 3DO
Super NES
Mega Drive
Game Gear
Game Boy
Master System
PC Games

Possuímos Técnicos Especializados em Alinhamento e Recondicionamento de Canhão de Playstation

R. 12 de Outubro, 58 loja 15
Lapa - São Paulo - SP

FONE: (011) 260-1393
FAX: 261-1020

FLIPPER GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES
- CONSERTOS
- TRANSCODIFICAÇÃO
- DESTRAVAMENTO (SAT E PSX)
- COMPONENTES E KITS
- CURSOS PARA LOCADORAS E LOJAS
- PREÇOS ESPECIAIS P/ OFICINAS E LOCADORAS
- TUDO VIA SEDEX

Av. Amador Bueno da Veiga, 607 - Penha
CEP - 03635-000 Fone: (011) 6941-6478 (loja)
Fone/Fax: (011) 6958-5801 (oficina) - São Paulo

Locação e playgame de:
SATURN, SUPER NES, PLAYSTATION, MEGA, NEO GEO & NINTENDO 64
ARCADES: Mortal Kombat 4, MSH vs. SF, Marvel Vs. Capcom, Street Fighter Zero 3, Street Fighter 3: Secund Impact

GON GAMES
LOCADORA
Locação de CD ROM
Grande acervo de Games & CD's
OS MELHORES VÍDEOS/FILMES DA CIDADE
PRONTA ENTREGA

Trav. Tupinambás, 262 Fone: (091) 222-6777
CEP 66025-610 Belém - Pará

PROGAMES

SEJA UM FRANQUIADO PROGAMES !
É MAIS FÁCIL DO QUE VOCÊ IMAGINA.

SOLICITE MATERIAL INFORMATIVO VIA INTERNET OU JUNTO AO NOSSO DEPARTAMENTO DE FRANCHISING.

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000
Tel.: (011) 3641-0444 - E-mail: progames@node1.com.br

GAME SHARK

PLAYSTATION

FINAL FANTASY VIII

Se seu PlayStation foi chaveado, não irá rodar FF8, a não ser que use o Pro Action Replay versão 1.4 ou acima, ou o Game Shark 2.3 ou acima, e entrar com o código abaixo.

Playstation japonês
D009B182 0000
8009B182 2402

Playstation americano e europeu
D009B2B0 FFF3
8009B2E0 0046
D009B2B0 FFF3
8009B2E2 1000

Códigos normais
Dinheiro infinito
80076BA4 E0FF
80076BA6 05F5
Salvar a qualquer momento
8006F372 0100
Tempo de jogo
80076D68 FFFF
Limit de tempo mais rápido
80076D6C FFFF
Super Chocobo
8009D4B4 0000
8009D4B6 0401
SeeD nível A
80076E08 0C1C
Todos os itens
B0C60002 00000001
80076BDC 6401
Sem inimigos
D00A7E30 0003
800A7E30 0000

Códigos para o personagem principal
Máx. HP
80076528 270F
HP atual
8007652A 270F
Máx. EXP
8007652C 82B8
8007652E 0001
Mudar personagem (substitua X por 0-A)
80076530 000X
Força máxima
80076532 FFFF
Conhecimento máximo
80076534 FFFF
Máx. Lucky
80076536 FFFF

2º personagem
Máx. HP
800765C0 270F
HP atual
800765C2 270F
Máx. EXP
800765C4 82B8
800765C6 0001
Mudar personagem (substitua X por 0-A)
800765C8 000X
Força máxima
800765CA FFFF
Conhecimento máximo
800765CC FFFF
Máx. Lucky
800765CE FFFF

3º personagem
Máx. HP
80076658 270F
HP atual
8007665A 270F
Máx. EXP
8007665C 82B8
8007665E 0001
Mudar personagem (substitua X por 0-A)
80076660 000X
Força máxima
80076662 FFFF
Conhecimento máximo
80076664 FFFF
Máx. Lucky
80076666 FFFF

4º personagem
Máx.HP
800766F0 270F
HP atual
800766F2 270F
Máx. EXP
800766F4 82B8
800766F6 0001
Mudar personagem (substitua X por 0-A)
800766F8 000X
Força máxima
800766FA FFFF
Conhecimento máximo
800766FC FFFF
Máx Lucky
800766FE FFFF

5º personagem
Máx. HP
80076788 270F
HP atual
8007678A 270F
Máx. EXP
8007678C 82B8
8007678E 0001
Mudar personagem (substitua X por 0-A)
80076790 000X
Força máxima
80076792 FFFF
Conhecimento máximo
80076794 FFFF
Máx. Lucky
80076796 FFFF

6º personagem
Máx. HP
80076820 270F
HP atual
80076822 270F
Máx. EXP
80076824 82B8
80076826 0001
Mudar personagem (substitua X por 0-A)
80076828 000X
Força máxima
8007682A FFFF
Conhecimento máximo
8007682C FFFF
Máx. Lucky
8007682E FFFF

7º personagem
Máx. HP
800768B8 270F
HP atual
800768BA 270F
Máx. EXP
800768BC 82B8
800768BE 0001
Mudar personagem (substitua X por 0-A)
800768C0 000X
Força máxima
800768C2 FFFF
Conhecimento máximo
800768C4 FFFF
Máx. Lucky
800768C6 00FF

8º personagem
Máx. HP
80076950 270F
HP atual
80076952 270F
Máx. EXP
80076954 82B8
80076956 0001
Mudar personagem (substitua X por 0-A)
80076958 000X
Força máxima
8007695A FFFF
Conhecimento máximo
8007695C FFFF
Máx. Lucky
8007695E FFFF

Dígitos para mudar personagem
0 --- Squall Leonhart
1 --- Zell Dincht
2 --- Irvine Kinneas
3 --- Quistis Trepe
4 --- Rinoa Heartilly
5 --- Selphie Tilmitt
6 --- Seifer Almasy
7 --- Edea the Witch
8 --- Laguna Loire
9 --- Kiros Seagill
A --- Ward Zabac

Habilidades especiais e códigos para a aquisição

Todas as magias Personagem principal
80076538 6301
8007653A 6302
8007653C 6303
8007653E 6304
80076540 6305
80076542 6306
80076544 6307
80076548 6308
8007654A 6309
8007654C 630A
8007654E 630B
80076550 630C
80076552 630D
80076554 630E
80076556 630F
80076558 6310
8007655A 6311
8007655C 6312
8007655E 6313
80076560 6314
80076562 6315
80076564 6316
80076566 6317
80076568 6318
8007656A 6319
8007656C 631A
8007656E 631B
80076570 631C
80076572 631D
80076574 631E
80076576 631F
80076578 6320
OU B0200002
00000001
80076538 6301

2º personagem
800765D0 6301
800765D2 6302
800765D4 6303
800765D6 6304
800765D8 6305
800765DA 6306
800765DC 6307
800765DE 6308
800765E0 6309
800765E2 630A
800765E4 630B
800765E6 630C
800765E8 630D
800765EA 630E
800765EC 630F
800765EE 6310
800765F0 6311
800765F2 6312
800765F4 6313
800765F6 6314
800765F8 6315
800765FA 6316
800765FC 6317
800765FE 6318
80076600 6319
80076602 631A
80076604 631B
80076606 631C
80076608 631D
8007660A 631E
8007660C 631F
8007660E 6320
OU B0200002
00000001
800765D0 6301

3º personagem
80076668 6301
8007666A 6302
8007666C 6303
+2 Hex. até
800766A6 6320
OU B0200002
00000001
80076668 6301

4º personagem
80076700 6301
80076702 6302
80076704 6303
80076706 6304
80076708 6305
8007670A 6306
8007670C 6307
8007670E 6308
80076710 6309
80076712 630A
80076714 630B
80076716 630C
80076718 630D
8007671A 630E
8007671C 630F
8007671E 6310
80076720 6311
80076722 6312
80076724 6313
80076726 6314
80076728 6315
8007672A 6316
8007672C 6317
8007672E 6318
80076730 6319
80076732 631A
80076734 631B
80076736 631C
80076738 631D
8007673A 631E
8007673C 631F
8007673E 6320
OU B0200002
00000001
80076700 6311

5º personagem
80076798 6301
8007679A 6302
8007679C 6303
+2 Hex até.
800767D6 6320
OU B0200002
00000001
80076798 6301

6º personagem
80076830 6301
80076832 6302
80076834 6303
+2 Hex. até
8007686E 6320
OU B0200002
00000001
80076830 6301

Aquisição de G.F. e mudar Shiva Pers. principal
800760FC FFFF
800760FE FFFF
80076100 FFFF
80076102 FFFF
80076104 FFFF
80076106 FFFF
80076108 FFFF
8007610A 00FF
80076140 FFFF
80076142 FFFF
80076144 FFFF
80076146 FFFF
80076148 FFFF
8007614A FFFF
8007614C FFFF
8007614E 00FF

Todas as aquisições
800760F8 0100
8007613C 0100
80076180 0100
800761C4 0100
80076208 0100
8007624C 0100
80076290 0100
800762D4 0100
80076318 0100
8007635C 0100
800763A0 0100
800763E4 0100
80076428 0100
8007646C 0100
800764B0 0100
800764F4 0100
OU B0100044
00000000
800760F4 FFFF
300764F2 0001
Aquisição de LV100 após uma batalha
80022752 34A2
Habilitar Pocket Muumuu
8001F7B4 576D
8001F7B6 106F
Abrir Menu Card, todos Monster Card, GF e player card
30076181 0001
B04B0002 00000000
80077378 E4E4
300773C4 00E4
B01F0002 00000000
800773C6 F0F0
300773C5 00F0
800773E6 FFFF
800773E8 FFFF
300773EA 00FF

Nota: Cada personagem pode usar apenas 32 magias mas no total há 56 magias no game. Os códigos acima dão apenas para usar os primeiros 32 tipos de magias. Se você quiser usar outros, veja a seguir e mude-os.

01 Small Fire
02 Middle Fire
03 Large Fire
04 Small ice attack
05 Middle ice attack
06 Large ice attack
07 Small bolt attack
08 Middle bolt attack
09 Large bolt attack
0A water attack
0B wind attack
0C toxic attack
0D HP reduz a 3/4 o ataque
0E light attack
0F dark attack
10 material attack
11 ground attack
15 Small recover HP
16 Middle recover HP
17 Large recover HP
18 recuperar death
19 recuperar death e HP
1A recupera HP a cada raund
1B recupera special status
1C cura special status?
1D aumenta habilidade defensiva
1E reduz ao meio ataque de magia do inimigo
1F magia reflete para inimigo
21 usar a magia duas vezes
23 aumentar velocidade
24 diminuir velocidade (inimigo)
2F desabilita ground attack
30 não poder usar item
31 HP =0
32 adquirir informação inimiga

Códigos para usar durante ou após a batalha
Barra de tempo cheia para ataque
800775C4 2EE0
80077794 2EE0
80077964 2EE0
HP infinita durante a batalha
800775B2 270F
80077782 270F
80077952 270F

Special attack
1º personagem (↓+L2)
D0081B0E 8001
80077460 0400
2º personagem (↓+R2)
D0081B0E 8002
80077630 0400
3º personagem (↓+L1)
D0081B0E 8004
80077800 0400

Usar Acquisition attack
1º personagem (↑+L2)
D0081B0E 1001
80077454 0000
2º personagem (↑+R2)
D0081B0E 1002
80077624 0000
3º personagem (↑+L1)
D0081B0E 1004
800777F4 0000
GF máx. após uma batalha
D002276C 000C
8002276E AE30
Após uma batalha, memorize toda skill do inimigo
800229A0 0001
Quando faz uma magia, magic stone não é reduzida
D01E6986 0066
801E6986 0060
Uma luta para um level
800779B4 03E8
800779B6 03E8
800779B8 03E8
800779BA 0000
800779BC 0000
800779BE 0000
Uma luta para AP máx.
80077A00 00FF
80077A02 00FF
80077A04 00FF
Speed Up na batalha
800775C0 0FA0
800775C4 0FA0
80077790 0FA0
80077794 0FA0
80077960 0FA0
80077964 0FA0
Tempo em Fire Cave
D0076D6C 0256
80076D6C 0258
Dinheiro max. após uma batalha
D00BF524 0004
800BF524 0001
Level máx. após uma batalha
8002183C 0001
GF point máx. após uma batalha
800216D4 0001

GAME SHARK

NINTENDO 64

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

Todas a s versões necessitam de uma versão 2.2 do Shark ou superior e requer o Keycode de Zelda

Versão 1.0

Energia infinita
8111A600 0140
Todos os corações de energia
8111A5FE 0140
100Tokens de Golden Skulltulas
8111A6A0 03E7
Todos os Equipamentos
8111A66C 7777
Todos os Itens de Quest
8111A674 30FF
8111A676 FFFF
Pulo da Lua [Nota 2]
D01C84B5 0020
811DAA90 40CB
Efeito das Hover Boots enquanto segura L e R
D01C84B5 0030
811DB2B2 000D
Small Keys infinitas
8011A699 0009
Sempre ter Big Key, Compass e Map
8011A678 0007
Obter a Ocarina of Time
8011A64B 0008
Din's Fire (MP6)
8011A649 0005
Fairie's Wind (MP6)
8011A64F 000D
Nayru's Love (MP12)
8011A655 0013
Barra de Magia infinita
D011A609 0008
8011A60A 0001
8011A60C 0001
8011A603 0060
Deku Stick
8011A644 0000
Deku Sticks infinitos
8011A65C 0009
Deku Nut
8011A645 0001
Deku Nuts infinitos
8011A65D 0009
Bombs
8011A646 0002
Bombs infinitas
8011A65E 0009
Obter Fairy Bow
8011A647 0003
Arrows infinitas
8011A65F 0009
Obter Fairy Slingshot
8011A64A 0006
Munição de Slingshot infinita
8011A662 0009
Obter Bombchu
8011A64C 0009
Bombchus infinitos
8011A664 0009
Obter Fire Arrow (MP2)
8011A648 0004
Ice Arrow (MP2)
8011A64E 000C
Light Arrow (MP4)
8011A654 0012
Fairy Ocarina sempre acessível
8011A64B 0007
Hookshot sempre acessível
8011A64D 000A
Longshot sempre acessível
8011A64D 000B
Boomerang sempre acessível
8011A650 000E
Lens ofTruth sempre acessível
8011A651 000F
Obter Magic Beans
8011A652 0010
Magic Beans infinitos
8011A66A 0009
Megaton Hammer sempre acessível
8011A653 0011
Modificador para a 1ª Bottle
8011A656 00??
Modificador para a 2ª Bottle
8011A657 00??
Modificador para a 3ª Bottle
8011A658 00??
Modificador para a 4ª Bottle
8011A659 00??
Modificador de item 1 (troca de Link adulto)
8011A65A 00??
Modificador de item 2 (troca de Link criança)
8011A65B 00??
Transformar a Giant's Knife em Biggoron's Sword
8011A60E 0001
Obter Quiver (suporta 30 flechas)
8011A671 0001
Modificador de equipamento 1
8011A672 00??
Modificador de equipamento 2
8011A673 00??
Modificador de coisas equipadas

Verão 1.1

Energia infinita
8111A7C0 0140
Todos os corações de energia
8111A7BE 0140
100Tokens de Golden Skulltulas
8111A860 03E7
Todos os Equipamentos
8111A82C 7777
Todos os Itens Quest
8111A834 30FF
8111A836 FFFF
Pulo da Lua [Note 2]
D01C8675 0020
811DAC50 40CB
Efeito das Hover Boots enquanto segura L e R
D01C8675 0030
811DB472 000D
Small Keys infinitas
8011A859 0009
Obter Big Key, Compass e Map
8011A838 0007
Ocarina ofTime
8011A80B 0008
Din's Fire (MP6)
8011A809 0005
Farore's Wind (MP6)
8011A80F 000D
Nayru's Love (MP12)
8011A815 0013
Barra de Magia infinita D011A7C9 0008
8011A7CA 0001
8011A7CC 0001
8011A7C3 0060
Obter Deku Stick
8011A804 0000
Deku Sticks infinitos
8011A81C 0009
Obter Deku Nut
8011A805 0001
Deku Nuts infinito
8011A81D 0009
Obter Bombs
8011A806 0002
Bombs infinitas
8011A81E 0009
Obter Fairy Bow
8011A807 0003
Arrows infinitas
8011A81F 0009
Obter Fairy Slingshot
8011A80A 0006
Munição para Slingshot infinita
8011A822 0009
Obter Bombchu
8011A80C 0009
Bombchus infinitos
8011A824 0009
Obter Fire Arrow (MP2)
8011A808 0004
Obter Ice Arrow (MP2)
8011A80E 000C
Light Arrow (MP4)
8011A814 0012
Fairy Ocarina sempre acessível
8011A80B 0007
Hookshot sempre acessível
8011A80D 000A
Longshot sempre acessível
8011A80D 000B
Boomerang sempre acessível
8011A810 000E
Lens ofTruth sempre acessível
8011A811 000F
Obter Magic Beans
8011A812 0010
Magic Beans infinitos
8011A82A 0009
Megaton Hammer sempre acessível
8011A813 0011
Modificador para a 1ª Bottle
8011A816 00??
Modificador para a 2ª Bottle
8011A817 00??
Modificador para a 3ª Bottle
8011A818 00??
Modificador para a 4ª Bottle
8011A819 00??
Modificador de Item 1
8011A81A 00??
Modificador de Item 2
8011A81B 00??
Transformar Giant's Knife em Biggoron's Sword
8011A7CE 0001
Obter Quiver (suporta 30 flechas)
8011A831 0001
Modificador de Equipamento 1
8011A832 00??
Modificador de Equipamento 2
8011A833 00??
Modificador de coisas equipadas
8011A800 00??
C-◀ para usar Megaton Hammer [Note 3]
8011A7F9 0011
Modificador da hora do dia
8111A79C ????

Versão 1.2

Energia infinita
8111ACB0 0140
Todos os corações de energia
8111ACAE 0140
100Tokens de Golden Skulltulas
8111AD50 03E7
Todos os Equipamentos
8111AD1C 7777
Todos os Itens de Quest
8111AD24 30FF
8111AD26 FFFF
Pulo da Lua [Nota 2]
D01C8D75 0020
811DB350 40CB
Efeito das Hover Boots enquanto segura L e R
D01C8D75 0030
811DBB72 000D
Small Keys infinitas
8011AD49 0009
Obter Big Key, Compass e Map
8011AD28 0007
Ocarina ofTime
8011ACFB 0008
Din's Fire (MP6)
8011ACF9 0005
Farore's Wind (MP6)
8011ACFF 000D
Nayru's Love (MP12)
8011AD05 0013
Barra de Magia infinita D011ACB9 0008
8011ACBA 0001
8011ACBC 0001
8011ACB3 0060
Obter Deku Stick
8011ACF4 0000
Deku Sticks infinitos
8011AD0C 0009
Obter Deku Nut
8011ACF5 0001
Deku Nuts infinitos
8011AD0D 0009
Obter Bombs
8011AD06 0002
Bombs infinitas
8011AD0E 0009
Obter Fairy Bow
8011ACF7 0003
Arrows infinitas
8011AD0F 0009
Obter Fairy Slingshot
8011ACFA 0006
Munição para Slingshot infinita
8011AD12 0009
Obter Bombchu
8011ACFC 0009
Bombchus infinitas
8011AD14 0009
Obter Fire Arrow (MP2)
8011ACF8 0004
Ice Arrow (MP2)
8011ACFE 000C
Light Arrow (MP4)
8011AD04 0012
Fairy Ocarina sempre acessível
8011ACFB 0007
Hookshot sempre acessível
8011ACFD 000A
Longshot sempre acessível
8011ACFD 000B
Boomerang sempre acessível
8011AD00 000E
Lens ofTruth sempre acessível
8011AD01 000F
Obter Magic Beans
8011AD02 0010
Magic Beans infinitos
8011AD1A 0009
Megaton Hammer sempre acessível
8011AD03 0011
Modificador para a 1ª Bottle
8011AD06 00??
Modificador para a 2ª Bottle
8011AD07 00??
Modificador para a 3ª Bottle
8011AD08 00??
Modificador para a 4ª Bottle
8011AD09 00??
Modificador de Item 1
8011AD0A 00??
Modificador de Item 2
8011AD0B 00??
Transformar a Giant's Knife em Biggoron's Sword
8011ACBE 0001
Obter Quiver (suporta 30 flechas)
8011AD21 0001
Modificador de Equipamento 1
8011AD22 00??
Modificador de Equipamento 2
8011AD23 00??
Modificador de coisas equipadas
8011ACF0 00??
C-◀ para usar Megaton Hammer [Nota 3]
8011ACE9 0011
Modificador da hora do dia
8111AC8C ????

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de Bottle

14 - Empty Bottle
15 - Red Potion
16 - Green Potion
17 - Blue Potion
18 - Bottled Fairy
19 - Fish
1A - Lon Lon Milk
1B - Letter
1C - Blue Fire
1D - Bug
1E - Big Poe
1F - Lon Lon Milk (Half)
20 - Poe

Dígitos que acompanham o código modificador de Item 1

2D - Pocket Egg
2E - Pocket Cucco
2F - Cojiro
30 - Odd Mushroom
31 - Odd Potion
32 - Poacher's Saw
33 - Goron's Sword (Broken)
34 - Prescription
35 - Eyeball Frog
36 - Eye Drops
37 - Claim Check

Dígitos que acompanham o código modificador de Item 2

21 - Weird Egg
22 - Chicken
23 - Zelda's Letter
24 - Keaton Mask
25 - Skull Mask
26 - Spooky Mask
27 - Bunny Hood
28 - Goron Mask
29 - Zora Mask
2A - Gerudo Mask
2B - Mask ofTruth
2C - SOLD OUT

Dígitos que acompanham o código modificador de equipamento 1

02 - Silver Scale
04 - Golden Scale
06 - Giant's Knife (Broken)
40 - Bullet Bag (Holds 30)
80 - Bullet Bag (Holds 40)
C0 - Bullet Bag (Holds 50)

Dígitos que acompanham o código modificador de equipamento 2

08 - Bomb Bag (Holds 20)
10 - Bomb Bag (Holds 30)
18 - Bomb Bag (Holds 40)
20 - Goron's Bracelet
28 - Silver Gauntlets
30 - Silver Scale

Dígitos que acompanham o código modificador de coisas equipadas

11 - Kokiri Tunic & Kokiri Boots
12 - Goron Tunic & Kokiri Boots
13 - Zora Tunic & Kokiri Boots
21 - Kokiri Tunic & Iron Boots
22 - Goron Tunic & Iron Boots
23 - Zora Tunic & Iron Boots
31 - Kokiri Tunic & Hover Boots
32 - Goron Tunic & Hover Boots
33 - Zora Tunic & Hover Boots

Dígitos que acompanham o código modificador da hora do dia

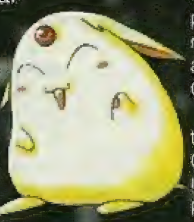
4000 - Ao nascer do sol
5800 - Luz do dia
7000 - Durante o dia
C000 - Pôr do sol
D000 - À noite

Nota 1: Antes de usar estes códigos é melhor copiar seu melhor save para os outros dois slots. Alguns dos códigos podem apagar um de seus saves.

Nota 2: Com este código (Pulo da Lua), você precisa apertar e segurar o botão L para começar a levitar, e então soltar o botão quando estiver na altura desejada para cair.

Nota 3: Você poderá usar o Hammer mesmo quando estiver com Link criança, mas não vai aparecer.

"Todos tombaram. Alcion, Ascot, Caldina... Um bando de incompetentes. Mas até mesmo Rafaga, o melhor espadachim de Zefir — depois de Lantis— e Inoff, meu mais fiel servo, não conseguiram superar essas meninas. Meu exército caiu, um a um. Esmeralda não entende. Ela jamais poderia ter convocado essas crianças. Se Guru Cleff não tivesse se metido onde não era chamado, talvez ainda estivesse vivo. Ainda assim, elas já despertaram todos os Gênios e conquistaram o apoio do povo. Não tenho outra alternativa. As Guerreiras Mágicas não podem completar sua missão. Não permitirei que levem de mim a única pessoa que me amou... Nem que seja necessário chegar às últimas conseqüências, protegerei o pilar de Zefir"



Lançado no mercado japonês em meados de maio de 1995, ainda durante a era de ouro do Saturn, Magic Knight Rayearth é uma das maiores novelas da Working Designs, conhecido também como "o game que não era para sair". Desde o sucesso no Japão, a softhouse vem anunciando uma conversão para o mercado americano. Com previsão para o final daquele mesmo ano, MKR seria um sucesso garantido por si só. Contudo, surgiu o primeiro problema: a adaptação dos nomes. A Working Designs usaria em seu jogo os nomes originais das guerreiras (Hikaru, Umi e Fuu) mas, de última hora, uma empresa resolveu trazer a série de anime para os States, adotando os nomes que vimos por esses lados (Lucy, Marine e Anne, respectivamente) e obrigando, pelas leis de direitos autorais, a softhouse a adotar tais nomes. Como o trabalho já havia sido começado, a Working Designs resolveu paralizar a produção e recorrer pelo direito de utilizar-se dos nomes originais, o que gerou uma seqüência interminável de batalhas judiciais. Ao final de um ano, a WD saiu vitoriosa, e os preparativos em cima do lançamento voltaram a ser realizados. Começava aí o processo de dublagem, uma das mais trabalhosas do processo. Foi então que a bomba explodiu. Com a decadência do Sega Saturn nos Estados Unidos, o presidente da WD, Victor Ireland, divulgou em pronunciamento oficial durante a E3 (Electronic Entertainment Expo) de 97, que todos os seus títulos para o console seriam cancelados, excetuando Magic Knight Rayearth. De 95 até aqui, já havia se passado dois ANOS...

Já no início de 98, após os fracassos da WD em embarcar no console de 32-bit da Sony (Layer Section, seu primeiro game para PS, vendeu tão pouco que, se comparado a ele, Shining The Holy Ark, RPG para Saturn, vendera aos montes) e a lenta queda da softhouse, Ireland se pronuncia novamente. Desta vez, anuncia mais um adiamento para MKR, devido à presença de um único programador trabalhando no game (imaginem o coitado sentado diante do computador, introduzindo TODOS os textos no game, em sua sala microscópica em algum canto do porão da WD...). Novo prazo, agora para a metade de 98. Mas um novo adiamento fora feito. Enquanto o game era testado (pelo Webmaster da página da Working Designs, que foi obrigado a terminar o game umas dez vezes seguidas para confirmar se não havia nenhum bug ou coisa do gênero), a produtora colocou a música tema que estaria presente no game na mídia, sendo reprovada por todos os fãs da série. Uma nova música fora composta, agora notificada como "passável se comparada à original em japonês". Ao final de 97, o último problema: encontrar uma empresa que gravasse os CDs de Saturn, pois todas que exisitiam haviam fechado suas portas para eles. Com mais duas semanas de atraso, finalmente Magic Knight Rayearth pode ser apreciado por todos no início deste ano.

A tradução dos textos está impecável. Sem contar as piadas adicionadas no lugar de textos sem valor.

As cenas de anime são de ótima qualidade e, por isso mesmo, ganharam uma dublagem à altura. Este pode ser considerado o melhor game da Working Designs.

E o game? Como ficou?

Apesar de novos personagens introduzidos na trama, Magic Knight Rayearth ainda segue exatamente o mesmo enredo da primeira temporada do anime, até a queda do pilar. Três garotas, Hikaru, Umi e Fuu, são convocadas do mundo dos humanos para se tornar Guerreiras Mágicas e salvem o pilar do mundo de Cefiro (Zefir por aqui), a princesa Emaralda / Esmeralda, que fora raptada pelo feiticeiro "louco" real, Zagard. Para se tornarem Guerreiras Mágicas, salvar o pilar e voltar para casa, as três precisam encontrar armas feitas com o material Skud e despertar os três Gênios, incríveis robôs gigantes que possuem consciência e poderes próprios.

Mas Zagard não pode permitir que as meninas atinjam seu objetivo. Para tanto, ele conta com vários de seus servos, como Alcion, a feiticeira aprendiz de Cleff e apaixonada secretamente por seu amo; Ascot, o garoto que controla feras de enorme poder; Caldina, a dançarina fissurada em dinheiro; Rafaga, o espadachim real e guarda pessoal da princesa e Inof, o ser presenteado à princesa pelo próprio feiticeiro. Tudo para defender seus ideais... E seu grande amor.

Mas Hikaru e as demais também recebem ajuda. Cleff, guru do palácio real, faz as vezes de um tutor para as recém chegadas garotas. Precia / Priscila, a ferreira, forja as armas no mineral Skud. Ferio, por quem Fuu se apaixona, presta seus serviços como aventureiro. E, claro, o bom e velho Mokona, a criatura branca e rechonchuda que guia as guerreiras.

As músicas são um pouco repetitivas, enquanto os gráficos são bastante detalhados e coloridos, mostrando o cuidado da produtora original, a Sega, com este ponto. Uma grande gama de cenas de Anime também está presente, especialmente durante magias e outros pontos importantes.

Quanto à tradução, pode-se dizer que este é o melhor trabalho da WD, tanto nos textos quanto na dublagem. Nos primeiros, foram adicionadas algumas piadas e sátiras de outros games, como é costume da empresa. Já o segundo, está acima do padrão, com vozes bem escolhidas e tudo mais. Contudo, na versão original, TODAS as falas de MKR eram faladas. Aqui, somente os diálogos mais importantes foram narrados. Assim, algumas vezes fica difícil saber quem diabos está falando, devido à falta dos nomes ou figuras nas janelas de diálogo...

Resumindo...

Magic Knight Rayearth é o melhor trabalho da Working Designs para Saturn. Infelizmente, é também o último título, tanto da produtora para o console quanto da Sega para o mercado americano. É triste ver os últimos momentos de um console que tivera tantos bons games. Apenas esperamos que o mesmo não aconteça com o Sega Dreamcast, mas isso é assunto para alguma outra seção. De qualquer forma, ponto para a Working Designs!

FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

MAGIC KNIGHT RAYEARTH	
WORKING DESIGNS	CD
ACTION / RPG	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	2.5
SOM	3.1
JOGABILIDADE	4.1
ORIGINALIDADE	2.4
DIVERSÃO	3.9

PROS

- A dublagem está bem acima da média, pelos padrões da WD
- Talvez a melhor tradução já feita pela Working Designs
- Possui uma grande quantidade de seqüências em anime diretamente da série

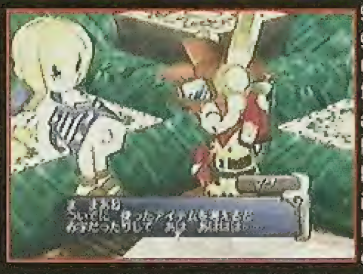
CONTRAS

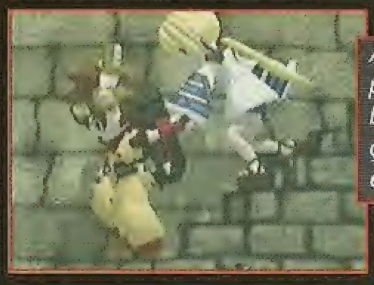
- Na versão japonesa, TODOS os diálogos eram falados, acompanhando as legendas nas janelas. Nesta versão, contudo, nada feito...
- A música algumas vezes se torna repetitiva...

CLAS. FI
3.3

Evolution chega como primeiro RPG para o Dreamcast. Mas, apesar de seu enredo potencialmente cativante, seus gráficos que até chegam a impressionar e seu sistema de geração de labirintos aleatórios, este não é exatamente um game que introduz a nova geração de RPGs utilizando-se do poderio do console.

O enredo de Evolution é bastante cativante. Você encarna o jovem e animado Mag Launcher, explorador de espetados cabelos vermelhos e dono de uma peculiar arma: o Psy-Frame Evolutia (daí o nome do game), encontrado em uma antiga escavação e agora amarrada às suas costas. Tal "arma" se resume a uma mão mecânica capaz de golpear, empunhar uma espada, segurar-se em cordas e até mesmo liberar descargas elétricas, sempre com força extra humana. Vive a explorar as diversas ruínas do continente de Northrop na tentativa de entender melhor sua terceira mão. Ao seu lado, a inseparável Linear Cannon, sempre silenciosa e misteriosa (e até um pouco desligada...), uma jovem de grandes olhos purpúreos, e inexplicáveis poderes mágicos. Mag faz um voto de proteção a ela após compreender que ela e sua Psy-Frame possuíam algum relação. Sempre juntos, contam também com a loira esperta e especialista em armas Pepper Box, o velho mordomo Gre Nade e o ganancioso garoto a jato Chain Gun, o principal rival de Mag na sociedade de exploração das ruínas.





A apresentação em CG não impressiona, em especial devido à baixa resolução. Em compensação, os cenários e personagens estão quase perfeitos.

A barra no lado direito da tela é uma espécie de listagem de componentes em batalhas, estando o combatente mais forte em primeiro.

O que mais impressiona graficamente são os combates. A texturização dos personagens é soberba, com vários efeitos de luz, sombra, neblina e outros.

Um enredo "potencialmente" intrigante, por possuir vários mistérios a serem desvendados, mas poucas respostas estudadas. De onde diabos Linear veio? E qual a sua ligação com a Evolutia? E por que Eugen, o líder militar, é tão interessado nela? (porque ele quer e pronto, oras!) Como o pai de Mag desaparecera para que ele tomasse o seu lugar? Onde está Wally? E tantas outras dúvidas que poderiam ter sido enfocadas, dando mais consistência, complexidade ao storyline.

De fato, cerca de 90 a 95% do game se passa dentro dos labirintos das ruínas geradas aleatoriamente a cada jogada. Isso pode ser maçante àqueles que procuram boas histórias. Alias, esta via se tornando mais frequente nos momentos finais da aventura, com uma série de seqüências em CG.

Mencionando este aspecto, todas as CGs de Evolution, apesar de bem trabalhadas e com movimentação suave e realista, estão em baixa resolução. Por outro lado, tal defeito é sanado pelos demais cenários: não muito complexos ou detalhados (algumas vezes até mesmo monótonos), mas em alta resolução e texturizados em tempo real. A sensação é quase a de estar se jogando uma CG em movimento. Assim, você tem a possibilidade de alterar livremente o ângulo de visão da câmera. O próprio trabalho gráfico nos personagens agrada, com movimentos fluentes e tudo o mais, em especial nas batalhas. Este, aliás, é ponto principal do título. Quando uma batalha se inicia, os gráficos atingem o seu esplendor. Com texturas de extrema qualidade e efeitos de luz e sombra incríveis, Evolution chega até mesmo a superar FFVIII, por seus gráficos em altíssima resolução.

Contudo, outros pequenos erros também afloram desta ocasião também. O sistema de turnos é até bastante eficiente, contudo, é deteriorado pela razoavelmente grande quantidade de menus. Apenas para se ter uma idéia, soltar uma magia exige que você passe por QUATRO menus diferentes. Para aqueles que não dominam o idioma japonês, as coisas complicam um pouco. Mas nem só de erros vive o sistema. Uma da inovações mais interessantes (e pouco usada ultimamente), é a revelação da próxima Skill / Magia a ser ganha. Dessa forma, você tem uma idéia bastante exata de sua evolução.

A parte sonora é um tanto fraca, com músicas passáveis, sem agrado ou atrativo especial algum, que somente se encaixam com a situação. Fato que pouco aproveita os 64 canais de som do console e não contribui para a diversão.

Resumindo...

Apesar das mancadas, a Sting merece um mérito por ter sido a primeira softhouse a ter concluído um game de RPG para o novíssimo console da Sega. Uma ótima experiência, em especial se você não estiver com muitas expectativas de encontrar um enredo que possa se tornar um clássico. De qualquer forma, ponto para a Sting.

FICHA TÉCNICA

Dreamcast

EVOLUTION	
STING	GD
RPG	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.5
SOM	3.3
JOGABILIDADE	3.9
ORIGINALIDADE	2.0
DIVERSÃO	3.6

PROS

- Gráficos em altíssima resolução nas batalhas, superando até mesmo FFVIII nesse aspécto, impressionando somente à primeira vista

CONTRAS

- Um bom enredo pouco aproveitado, tornando-se mediocre
- Gráficos desiguais, com pouca qualidade nas CGs
- Som repetitivo, sem atraentes

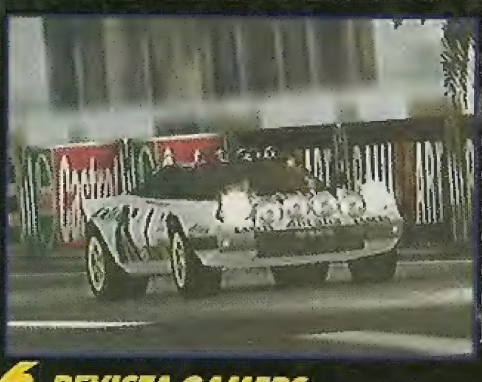
CLAS. FI
3.2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Este era um dos games mais esperados e misteriosos quanto à qualidade. E as dúvidas aumentaram ainda mais quando a Sega divulgou o progresso do game durante a última Tokyo Game Show. Os gráficos se assemelhavam a algo entre os velhos 32-bit e algumas placas aceleradoras de vídeo. Em outras palavras, eram a cara de games de computador. Dessa forma, a Sega optou por adiar o lançamento do título para alguns meses, no intuito de tornar este o melhor de todos os games de corrida. E, apesar de não ter sido um dos games de lançamento, como havia sido prometido, pode-se dizer que a empresa conseguiu atingir o objetivo.

A ESPERA QUE REALMENTE VALEU

Sega Rally 2 Championship não só possui uma jogabilidade incrível, como também um visual estonteante, chegando a superar a qualidade gráfica de Ridge Racer Type 4 e Gran Turismo. Com uma quantidade incrível de pequenos detalhes, como a poeira do circuitos no barro, as gotas de chuva ou os flocos de neve que pendem do firmamento celeste, e uma resolução altíssima, SR2C pode ser considerado um dos melhores do gênero. Os carros são de bom tamanho, com uma excelente texturização, com detalhes minuciosos. Os estepes sobre ou dentro dos carros, a lama e a neve que se impregna na lataria após algumas voltas, os rastros dos pneus no asfalto e na lama, as faíscas saltando do carro ao se jogar contra uma parede, os escapamentos estourando por causa da pressão... E, claro, o efeito de reflexo em tempo real nos vidros transparentes, um dos elementos mais impressionantes. A profundidade dos cenários também surpreende, bem como os efeitos de luz sobre as pistas em corridas noturnas ou de pouca iluminação. Mas há um grande preço para tudo isso: uma terrível e frustrante queda constante no Frame Rate. Dos freqüentes 30fps, pode-se chegar a raros 60fps ou a menos que isso, em ocasiões menos raras ainda. Nada que realmente vá prejudicar a jogabilidade ou a diversão, mas atrapalha. De qualquer forma, a velocidade mais baixa atingida em Sega Rally 2 se equipara aos atuais games de N64 ou Playstation.



Além da parte gráfica, existe também uma série de melhorias em cima da versão original, lançada somente para arcades. Uma quantidade de muito maior de carros, muito mais circuitos e um infinidade de outras opções de jogo e de configuração fazem do título algo inacreditavelmente fácil de se apegar. Mais até mesmo que nos arcades.

Quanto aos carros, dos cinco que antes você podia escolher (incluindo o Lancia Stratos, carro secreto) no primeiro game, agora você tem à sua disposição vários outros veículos, todos com suas configurações de rally real, licenciados pelas próprias companhias, como Suzuki, Toyota, Subaru e por aí afora. Além disso, se você termina o game nos diversos modos, novos carros são liberados, sem contar as novas pistas.

MODOS E MODISMOS

E, tocando no assunto de modos, Sega Rally 2 Championship tem um leque completamente novo de opções. Arcade

FICHA TÉCNICA

Dreamcast

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2	
SEGA	GD
CORRIDA	1 A 4 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.3
SOM	4.0
JOGABILIDADE	4.6
ORIGINALIDADE	4.0
DIVERSÃO	4.6

PROS

- Gráficos em ótima resolução, com alguns adicionais gráficos que não existiam no arcade
- Novos carros, circuitos e o inédito 10Years Mode

CONTRAS

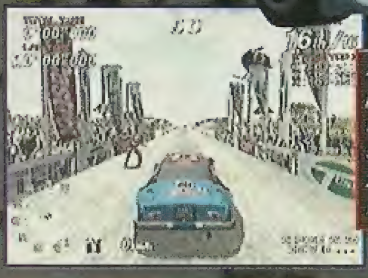
- O game possui uma série de slowdowns, mudando constantemente de frame rate, o que chega a incomodar bastante
- A construção de alguns cenários é notável, apesar dos efeitos de fog

CLAS. FI

4.4

Uma das maiores vantagens de Sega Rally 2 é a facilidade em se configurar seu carro. O menu é de fácil entendimento e as funções, auto-explicativas. Nada mais fácil que isso!

Algumas vezes a construção de cenários é duramente visível, com a ausência do efeito de fog. Além disso, durante as construções o frame rate cai abaixo de 30fps, valor mais constante no game.



A cada temporada da 10 Year Championship terminada, você recebe um novo carro, podendo usá-lo no ano seguindo ou nos demais modos. Fazendo isso, você também habilita novos circuitos.

No Tem Year Mode você tem todas as informações sobre as pistas que enfrentará, desde o número de voltas até a velocidade média para o percurso. Use isso a seu favor e ajuste seu carro.

Sega Rally 2 é um game graficamente bonito, fazendo jus ao tempo de espera imposto a nós pela Sega, após o bombardeio de críticas durante a Tokyo Game Show. Uma série de detalhes dá o toque final.

Mode, o campeonato básico, na corrida pela colocação e contra o tempo; Time Trial, onde a luta é somente com o tempo e contra recordes; 10 year Championship, a maior inovação do game em relação à sua versão original; 2 Player Mode ou em rede.

O 10 Year Championship se baseia no princípio de um campeonato de dez temporadas. Cada temporada possui seu panteão de circuitos e participantes, mas seu objetivo aqui é se manter na liderança diante das ameaças de ser rebaixado a cada corrida. Inicialmente, somente o primeiro ano está disponível, mas cada temporada concluída libera uma nova, além de um prêmio extra, que pode variar de um novo carro até uma nova posta para sua diversão. E, considerando-se a crescente dificuldade dos anos, SR2 deixará os jogadores entretidos por mais tempo.

Outra grande diferença é em relação aos próprios carros e suas configurações. Agora, cada carro possui sua característica marcante, sendo as diferenças bastante acentuadas. O Ford Celica e o Delta, presentes na primeira versão do game, por exemplo, agora possuem suas próprias vantagens e desvantagens, como melhores curvas, maior aceleração, menor controle, e assim por diante. Sem mencionar a possibilidade de se personalizar sua máquina, presente no 10 Year Championship Mode, passando por regulagem de engrenagens a escolha de pneus. E tudo isso com uma grande vantagem: a facilidade com que se pode fazer isso. A interface é amigável, enquanto as opção são totalmente auto-explicativas. Você pode até mesmo mudar o sexo do seu co-piloto!

Outro destaque são os controles. Muito semelhante ao controle analógico do Saturn no Sega Rally, o do Dreamcast faz seu papel eficientemente. A sensividade do direcional varia de um veículo para outro. Sem contar a ajuda dos L&R analógicos: com a opção de se usá-los como acelerador e freio, você tem um controle muito maior do carro com uma simples diferença de pressão de seu dedo. Perfeito para desacelerar sem ter de "tirar o pé do acelerador".

SONORIDADE SONORA

A parte sonora também possui lá seus méritos. A música é um tanto repetitiva, mas bem mais trabalhada que a primeira versão. O som, contudo, foi aquele que recebera um cuidado maior. Cada carro possui um ruído característico, sendo que alguns até rugem ao usar a potência total do motor. As vozes de seu navegador agora foram dobradas, com a introdução da co-piloto feminina.

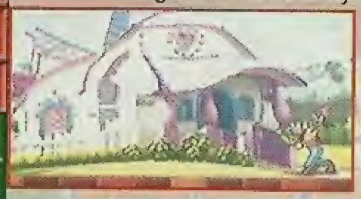
Aliás, tocando no assunto, os navegadores estão muito mais eficientes. Em Sega Rally 2, eles dão o e idéia do quão distante estão as curvas, o advertem de perigos de água e rampas, mudanças na superfície de corrida ou no clima, e até mesmo o congratulam por fazer uma volta em um bom tempo.

RESUMINDO...

Com este, a lista de jogos obrigatórios para os felizes proprietários de Dreamcast cresce para três. Sonic Adventure, indispensável por sua ação e toques de adventure. Virtua Fighter 3 tb, porque ninguém vive sem algumas pancadas de vez em quando. E, por último, Sega Rally 2, Championship, um ótimo game, com gráficos estonteantes e diversão garantida. Apesar do adiamento ter desapontado a muitos, o atraso foi justificado pela ótima qualidade do título. Assim sendo, um merecido ponto para a Sega!

MAGICAL TETRIS CHALLENGE

A magia de Walt Disney não pára por aí, e a Capcom mostra mais uma vez seu potencial em games de puzzle, onde o resultado é muita diversão. O estilo Tetris, desde de sua criação, virou sinônimo de diversão, exigindo rápido raciocínio para o jogador. Quem nunca jogou Tetris e ficou fissurado pelo desafio proposto? Muito gente pode não gostar do gênero do game, mas a Capcom mostra que tudo pode ser divertido, e isso vemos em Magical Tetris Challenge. Os conhecidíssimos personagens de Walt Disney são os integrantes desta super aventura de encaixe de peças. A Capcom optou por fazer algo parecido com Super Puzzle Fighter (com os personagens de Street Fighter e Darkstalkers, que originou Gem Fighter), mas mudando algumas pequenas alteração que deixaram a dificuldade do game extraordinária.



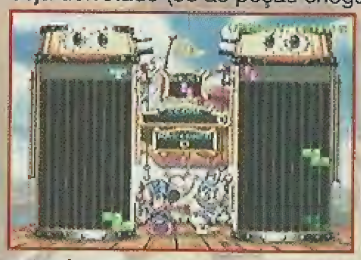
Os gráficos 2D para o console de 64 bits da Nintendo ficaram muito bons, super coloridos e bem chamativos. As música estão ótimas e animam bastante durante o jogo, onde você deve dispensar toda sua concentração para o encaixe perfeito das peças e causar destruição. A jogabilidade do game não merece comentários, ela está como em qualquer outro game do mesmo gênero. Para o game não ser apenas mais um "tetris", o game apresenta uma historinha, simples e bem divertida (lembrando bastante as histórias em quadrinhos, aquela edição número ... esqueça, empolgação!). Tudo acontece quando Pete (ou João Bafo de Onça) consegue uma misteriosa pedra de incríveis poderes. Ele começa a usar os poderes com a ajuda de seus dois capangas, Doninha e Lobão (ou Grande Lobo Mal). Mickey e sua turma, como sempre, se divertem e levam a vida numa boa, mas eles acabam entrando na confusão, dando início às batalhas nos encaixes de peças. Cada personagem, Mickey, Donald, Pateta (Goofy) e Minie, possuem um jeito diferente de começar a aventura. Uns podem pedir ajuda ao outro, resultando nos puzzles, ou encontrando inimigos no decorrer de suas vitórias.

Agir rápido... Ser calculista...

Tetris evoluiu muito de uns tempos para cá, passando por mudanças insignificantes ou bruscas demais. O minigame preto e branco era, e ainda pode ser, um grande passa tempo apesar da alta tecnologia usada hoje em dia. Os objetivos do game sempre foram fazer a maior quantidade de pontos, destruindo o maior número de peças possível, para se poder aumentar a dificuldade, exigindo que você pense rápido para poder encaixar as peças em lugares apropriados. Calcular é fundamental, mas com as peças caindo rápido, você deve agir e não pensar, OK? É um pouco difícil fazer os dois ao mesmo tempo, mas quando você chegar na última batalha, contra Pete, as coisas devem ser rápidas para não se dar mal.

Como objetivo, você deve completar todo o espaço possível para que tudo seja destruido no encaixe da última peça. Quanto maior o número de peças a serem destruidas, melhor para seu desempenho. Quanto maior o número de peças destruidas, maiores são as suas chances sobre o seu adversário. O resultado vem quando as peças, do seu adversário começam a vir com formato estranho ou três vezes maiores que o normal (um grande cubo que ocupa metade do espaço a ser completado, por exemplo).

Se a disputa ficar muito emparelhada, competitivamente falando, o game começará a ficar mais rápido, até que um dos dois puzzleman seja derrotado (se as peças chegarem até o teto, fim de jogo). Mas há salvação, como nos outros Tetris da vida. Ao lado do espaço dos encaixes de peça, há uma pequena barra que vai se enchendo conforme você vai destruindo as peças. Quando tal barra chegar ao limite, todas as suas peças, estando mal encaixadas ou não, vão ser arrumadas perfeitamente e um "dedo mágico" apagará da metade para cima das peças restantes. Mas não se empolgue, toda vez que essa barra de encher e salvar você, ela crescerá um pouco mais, resultando num tempo maior para que ela seja preenchida.



Tetris? Pentris?

Assim como em Super Puzzle Fighter, é possível fazer "super combos" com as peças. Basta apenas fazer uma grande pilha de peças e finalizar com uma de forma que as outras sejam destruidas. Caso você consiga destruir quase metade do campo usado para os encaixes, a palavra "Tetris" vai aparecer, isso significa uma maior pontuação e mais complicação para seu adversário. Caso consiga destruir metade do campo usado nos encaixes, a palavra "Pentris" será mostrada, dando uma pontuação muito maior e complicando ainda mais seu adversário. *Como assim complicando meu adversário?*, você se pergunta. É simples, quanto mais peças você destrói, em maior número, as peças que caem para seu adversário vão sofrer alterações, vindo maiores que o normal ou de difícil encaixe. Se conseguir fazer dois Tetris, dois Pentris ou um Tetris e o Pentris quase em seguida, suas vantagens vão ser monstruosas sobre o adversário. Para ele, podem cair de três a quatro peças gigantes, dando a você a vitória, ou cair de 5 a 8 cubos seguidos, dando uma certa vantagem a você ou ao adversário. É possível rotacionar as peças complicadas (como deve ser de conhecimento de todos os que jogaram outros títulos do mesmo gênero), mas ser rápido ainda é o objetivo.

Encai... quer dizer, Finalizando

A Capcom mais uma vez supera seus limites e consegue cativar aqueles que não dispensam um game que exige esperteza e raciocínio rápido. Um desafio melhor a cada jogada, resultando em diversão para todos em um dos puzzles clássicos que já fez, ou ainda fazem, a cabeça de muitos pelo mundo a fora.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO64

MAGICAL TETRIS CHALLENGE	
CAPCOM	96 MEGA
PUZZLE	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.6
SOM	4.1
JOGABILIDADE	2.5
ORIGINALIDADE	2.4
DIVERSÃO	4.3

PRÓS

- Gráficos bonitos e coloridos
- Ótimas músicas e uma boa historinha para animar e dar um rumo ao game
- Desafio na medida certa para quem gosta de dificuldade

CONTRAS

- Poucos personagens
- A jogabilidade é um pouco lenta, mesmo para um game do gênero

CLAS. FINAL 3.5

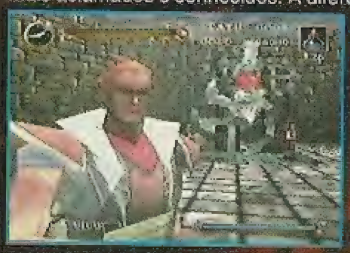
Quase qui eu nu
apareço! Te mais.

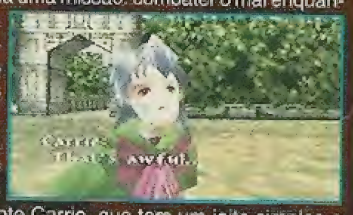
Castlevania®

"Bem e Mal... Meu pai ensinou-me o significado de tais palavras, mas nunca pensei que um dia sentiria tanto ódio... Rosa era um vampiro, mas não agia igualmente a eles, que caçavam seres humanos durante a noite para saciar sua sede por sangue. Ela era diferente, mas não poderia agir como um ser humano normal, sendo obrigada a esconder-se da luz do sol. Passei por muitos perigos e a encontrei novamente, tentando se matar embaixo de um rio de sol que passava por uma abertura no teto. Era doloroso demais para mim, vê-la sofrer... consegui salvá-la mas ela não queria mais ser um monstro. Continuo minha jornada à procura de Dracula e encontro Rosa mais uma vez, mas ela havia feito um trato com a Morte. Ela teria de me matar para conseguir descansar em paz... Tentei evitar a batalha, mas ela não agüentava ser um monstro. Tive de batalhar com todas as minhas forças, mesmo sentindo algo por ela, não podia deixar meu objetivo, o qual as gerações dos Belmont vêm realizando. Depois de minha vitória, a Morte leva Rosa para o alto da torre de um relógio. Desta vez a Morte me enfrentaria. Ela lança uma de suas foices que, ao menor toque, arrancaria minha vida. Foi então que Rosa se jogou em minha frente, levando o que o destino havia me reservado. O ódio fluiu de repente quando a vi caindo e desaparecendo em meus braços. Descanse em paz Rosa, e que Deus tenha piedade de você... Dracula."

Os novos caçadores

Mais uma vez a Konami mostra seu potencial, lançando um de seus títulos mais aclamados e conhecidos. A diferença deste game em relação aos outros, fica por conta dos gráficos 3D que deixaram o clima do game um pouco melhor, mas sofrendo alguns danos e alterações. Os gráficos estão bons, tendo uma boa definição dos traços faciais dos personagens. Mas isso não encobre os efeitos de embaçado que poluem um pouco os gráficos, se bem que não interfere muito na diversão do game, que ficou muito boa. A aventura contém dez estágios e você pode escolher entre dois personagens, sendo um deles pertencente ao clã dos Belmont. Mas o destaque do game fica por conta de Carrie Fernandez, uma jovem que possue poderes especiais, ela fica sabendo que Conde Dracula desperta de seu sono, significando que o mal vai tentar espalhar seu domínio. Sua mãe tinha uma missão: combater o mal enquanto vivesse, e isso foi passado para Carrie. Sendo assim, ela vai para Castlevania sozinha à procura de Dracula. O outro integrante é Reinhardt Schneider, um descendente do clã Belmont, que já aguardava este momento. As gerações Belmont vêm combatendo o mal há muito tempo e Schneider aprendeu com seu pai, o domínio do chicote. Os personagens até que são carismáticos, principalmente Carrie, que tem um jeito simples e divertido de agir durante seus ataques. Cada personagem é dotado de duas armas próprias, e três ataques diferentes.





Schneider possui o chicote e uma faca, sendo que o chicote é sua arma principal para ataque direto aos inimigos. A faca serve para destruir objetos na tela para pegar itens e ele possue um golpe rasteiro. Carrie depende de sua magia como ataque direto aos inimigos, e conta com duas argolas para destruir objetos (também contando com um ataque rasteiro). Como nos demais games da série, você pode aumentar a força de sua arma pegando Power Ups. O ataque de Schneider fica muito mais forte e o chicote tem um alcance maior. Caso tenha dois inimigos juntos, o ataque dele fica duplo, acertando um dos inimigos normalmente e fazendo uma rápida lançada para acertar o segundo. Infelizmente o chicote não é de corrente, que dava uma sensação de maior confiança na hora dos ataques. Carrie só conta com a sua magia, e ela pode ser concentrada para adquirir um ataque mais potente. Basta manter o botão de ataque pressionado para que a magia seja concentrada. Carrie também pega Power Ups, deixando sua magia muito mais potente e de extrema necessidade para atacar inimigos a longa distância. A magia de Carrie persegue o personagem, mas não tem tanta vantagem sobre Schneider. Digamos que os dois estão bem equilibrados, em termos de ataque. Os ataques de Carrie perseguem o inimigo até que ele seja destruído ou a magia se esgote. Enquanto a magia permanecer atrás do alvo, Carrie ficará incapacitada de atacar, isto é, não poderá usar magias e sim seu segundo ataque. Schneider tem a vantagem de poder atacar quando quiser, graças ao alcance de seu chicote, mas isso pode ser uma desvantagem para atacar certos inimigos, pois teria de chegar um pouco perto do mesmo para poder acertá-lo. Bem, como tudo tem suas vantagens e desvantagens, nada impede que você divirta-se usando um dos dois personagens. O desafio do game ficou simples demais e até bem fácil se compararmos com todos os games já lançados. Os chefes do game são muito fáceis, exigindo apenas que você entenda o esquema usado por eles. Isso sem contar com a péssima sensação de distância que se tem no game (por exemplo, pular de uma plataforma para outra) que você terá ao jogar, algo complicará aos poucos conforme for avançando. De resto dá para passar, mas vamos a observar mais pequenos detalhes.

Falha nos comandos

Como não existe o jogo perfeito, este também possui erros, mínimos, mas que resultam em grandes problemas durante a jogata. Entre os pequenos erros vistos no game, o que mais complicará seu desempenho são os comandos. Digamos que os comandos não são muito precisos em relação aos demais games do gênero, apresentando atraso na resposta de comandos. Mas antes de falar disso, vamos a uma especificação dos comandos. Em relação a isto, os personagens são praticamente iguais, mas Carrie tem uma maior vantagem de que seus comandos sejam mais precisos que o de Schneider. Por ser pequena, ela pode pular mais longe (apesar de não parecer) e agarrar-se com mais facilidade em lugares altos. Epa, esquecemos de dizer que o esquema do game lembra um pouco outros games, como Tomb Raider e Residente Evil ou como melhor exemplo temos Zelda 64. Em primeiro lugar, seus personagens podem agarrar-se em lugares altos, como plataformas e coisas parecidas, algo jamais visto em outro Castlevania. O único game da série que chegou a utilizar um esquema parecido foi no quarto game lançado para Super NES, onde o personagem usava o chicote para pendurar-se em alças de metal para chegar a outros locais.

Outra coisa que ficou diferente em relação aos demais games da série é quando você abre portas ou chega em finais de fase. A câmera de visão busca um ângulo visual do personagem, dando um clima mais adventure para o game, mas ela apresenta falhas. Você escolhe entre três que são Normal, Action e Batlle, tendo ainda a visão do chefe (Boss View). As câmeras de visão do game atrapalham mais do que ajudam, deixando objetos na frente e coisas do gênero. A movimentação dos personagens está muito boa, mas o game também conta com a presença de *Slowdowns* em certos trechos de ação, onde os comandos são a principal função. É neste momento em que os comandos não ficam muito confiáveis, dando respostas muito, mas muito lentas. Em certas fases você terá de contar com a habilidade de agarrar-se para poder avançar. Os comandos podem ou não colaborar, mas isso dependerá da sua paciência. Queda de lugares altos causam dano ao personagem e se a queda for alta demais, e morte é certa.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64

CASTLEVANIA	
KONAMI	96 MEGA
AVENTURA	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.7
SOM	4.3
JOGABILIDADE	2.9
ORIGINALIDADE	3.1
DIVERSÃO	4.0

PRÓS

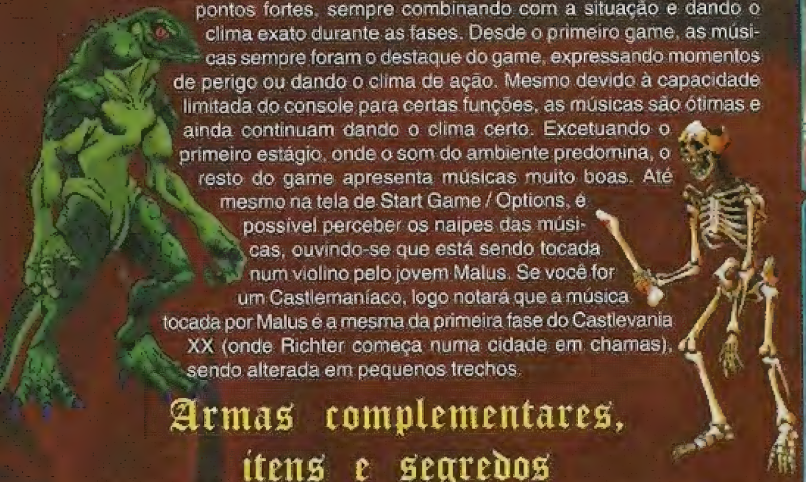
- Interessante e diferentes dos demais games da série
- Bons gráficos e boa movimentação, juntamente com as novas habilidades ganha pelos personagens
- As músicas são ótimas

CONTRAS

- Muito curto e quase todas as fases são iguais
- Slowdown e complicações nos comandos
- Câmeras de visão sem muita função

CLAS. FINAL 3.8

As músicas dão o clima!



Como em todos os games da série Castlevania, as músicas são um dos pontos fortes, sempre combinando com a situação e dando o clima exato durante as fases. Desde o primeiro game, as músicas sempre foram o destaque do game, expressando momentos de perigo ou dando o clima de ação. Mesmo devido à capacidade limitada do console para certas funções, as músicas são ótimas e ainda continuam dando o clima certo. Excetuando o primeiro estágio, onde o som do ambiente predomina, o resto do game apresenta músicas muito boas. Até mesmo na tela de Start Game / Options, é possível perceber os naipes das músicas, ouvindo-se que está sendo tocada num violino pelo jovem Malus. Se você for um Castlemaníaco, logo notará que a música tocada por Malus é a mesma da primeira fase do Castlevania XX (onde Richter começa numa cidade em chamas), sendo alterada em pequenos trechos.

Armas complementares, itens e segredos

Como nos outros, neste também não poderiam faltar as famosas armas complementares, aquelas que auxiliam, e muito, você durante o game. As armas antigas continuam, sem nenhuma novidade. Elas são: Knife (faca), Holy Water (água benta), Axe (machado) e Cross (crucifixo). O uso destas armas vai depender da quantidade de Red Jewels que você coleta, o máximo que você pode coletar são 99. A propósito, as Red Jewels estão substituindo os corações que você coletava (dando um pouco mais de realismo). O uso de cada arma necessita de um certo gasto de Red Jewels, confira uma listagem (nada de muito útil, mas é sempre bom ficar a par de tudo) das armas e seus gastos.

Knife ..... é a arma mais fraca do game, servindo apenas para acabar com inimigos fracos ou destruir objetos à longa distância. Gasta uma Red Jewel.

Axe ..... a terceira melhor arma do game. Quando lançado a uma longa distância, pode tingir o inimigo, se o mesmo estiver na reta do personagem. Ótima arma para alcançar inimigos em lugares altos ou objetos. Gasta duas red Jewels.

Holy Water ..... é a segunda melhor arma do game, servindo para encontrar chão invisível e auxiliando na destruição de muitos inimigos que o cercam simultaneamente. Gasta três Red Jewels.

Cross ..... a melhor arma de todo game. Ela pode acertar até quatro inimigos ao ser lançada. Para isso, os inimigos devem estar perto ou rente ao personagem, isso fará com que o a arma fique ricocheteando de um para o outro. Gasta cinco Red Jewels.

As armas podem ser encontradas com muita freqüência em qualquer lugar, até mesmo em inimigos. As armas que são de maior utilidades para encontrar caminhos invisíveis são a água benta e o machado. Tente andar sempre com um crucifixo ou machado para enfrentar os chefes com facilidade.

Os mistérios deste game não são muitos, mas jogando com os dois personagens, é possível encontrar dois itens especiais (***Special***). Encontrando os dois, e terminando o game, seu personagem poderá trocar de roupa. Além deste segredo, a dificuldade do game pode ser aumentada depois que terminá-lo uma vez, mas para isso você deve jogar na dificuldade ***Normal***. Caso jogue na dificuldade ***Easy***, o game chega até a metade e já era, e o pior é que não é mostrado o final do seu personagem (sacanagem). Terminando na dificuldade ***Normal***, você disponibiliza a dificuldade ***Hard*** (é mole ou quer mais). As diferenças vistas ao jogar nesta dificuldade ficar por conta dos inimigos, que sofrem algumas alterações no seu modo de atacar. Alguns deles ficam com ataques de outros inimigos (um exemplo são as caveiras amarelas que ficam explosivas, como as azuis).

Os inimigos que você deve ter um certo cuidado especial são os vampiros que são encontrados no caminho (a partir da terceira fase em diante). Eles vão tentar agarrá-lo a qualquer custo para sugar seu sangue. O personagem pode ficar azulado e impedido de usar o ataque normal (chicote no caso de Schneider, e magia no caso de Carrie). Você fica vampirizado e se tentar prosseguir no game sem usar a cura, a morte será inevitável. Para evitar que a vampirização (será que esta palavra existe?), use um Purifying que purificará seu personagem. Confira mais uma listagem de itens que você encontra no game e veja a função de cada um.

Roast Chicken ..... recarrega 50% de seu HP, use-o quando estiver com metade do life. Pode ser comprado ou encontrado com freqüência.

Roast Beef ..... recarrega 80% de seu HP. Pode ser comprado, mas não encontrado com freqüência.

Purifiyng ..... cura o vampirismo, use-o assim que for mordido para não morrer. Sempre tenha uns 7 em seu menu, como fonte de garantia.

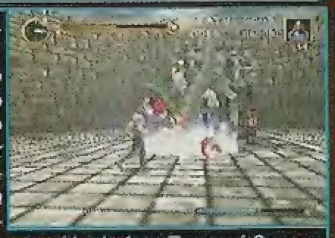
Cure Ampoule ..... use-a quando ficar Poison (seu personagem fica meio lento nos ataques) antes que perca HP.

Healing kit ..... cura Poison, cura vampirismo e recarrega o life por completo de seu personagem.

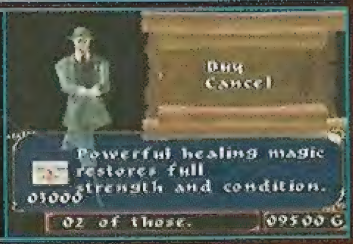
Sun Card ..... cartão que faz amanhecer rapidamente (06:00h). Ele será encontrado com frequência no game. Use-o quando estiver enfrentando muitos inimigos ou chefes (apesar deles serem fáceis demais). Este cartão pode ser encontrado com freqüência.

Moon Card ..... cartão que faz anoitecer rapidamente (18:00h). O game possue dois segredos que são revelados durante um certo horário da noite. Pode ser comprado e encontrado no game.

Apesar do game ficar muito simples, há muito o que fazer e descobrir. Quando chegar no estágio Villa, você avistará uma fonte na entrada do castelo. Espere até dar meia noite (24:00), ou use um Moonn card, para uma coluna se erguer da fonte e você poder pegar os itens em cima dela. Verifique as tumbas e destrua as cruzes de madeira para encontrar itens.

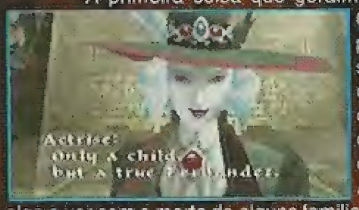


Para pegar a segunda roupa de cada personagem, termine o game na dificuldade Normal, coletando dois itens especiais (Special) com ambos. O primeiro se encontra no primeiro estágio (numa plataforma isolada), o segundo (jogando com Schneider) está no estágio Tower of Execution. Encontre a Execution Key e use-a na porta de mesmo nome, atenção para encontrar chão invisível. O segundo item especial (jogando com Carrie) está localizado na saída da fase Tower of Sorcery (você avista um cristal sozinho numa plataforma). Pegando os dois itens especiais e terminando o game, salve seu progresso e comece um novo game usando a informação salva. Na tela de seleção de personagens, selecione o mesmo e antes de confirmar, mantenha ↑ e confirme a escolha.

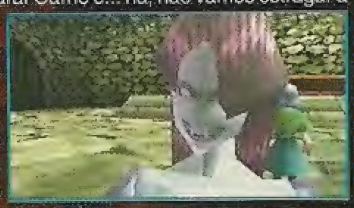


A partir do terceiro estágio, Villa, você encontrará Renon. Ele venderá itens para você, mas não compre tudo que ele vende, a maioria dos itens você encontrará pelo jogo (Roast Chicken, Sun Card, Moon Card...). Para salvar seu progresso, procure por cristais brancos nas fases, mas tenha um Memory Card e espaço dentro dele, logicamente.

Os estágios, a influência do Dia e da Noite sobre os inimigos



A primeira coisa que geralmente se pensa quando se está jogando Castlevania 64 é se os estágios serão iguais para os dois personagens. A resposta é sim, alguns estágios são iguais para ambos os personagens, mudando apenas duas delas. Reinhardt, vai encarar a Morte antes de seguir para o encontra contra o senhor dos vampiros, enquanto Carrie encontra Actrise, uma fiel serva de Dracula que teve algo a ver com a morte de alguns familiares da jovem. Actrise invoca uma guerreira Fernandez, morta a algum tempo, para encarar Carrie e... há, não vamos estragar a surpresa certo? Divirta-se descobrindo você mesmo. Fique sabendo que os personagens possuem finais próprios e há uma pequena possibilidade de cada personagem possuir dois finais influenciada pela dificuldade (talvez você veja um na dificuldade ***Normal*** e outro no ***Hard***), ou talvez pelo seu desempenho (usando muitos itens, recarregando muito life e demorando demais para finalizar o game).



Os cartões que mudam fazem amanhecer ou anoitecer (***Moon Card*** e ***Sun Card***) são de grande utilidade para melhorar seu desempenho em certos momentos. Durante o dia, você poderá vasculhar a fase sem muitos problemas, valendo-se da fraqueza dos inimigos. Durante a noite, tudo um pouco mais complicado, os inimigos ganham mais resistência aos ataques e ficam mais ágeis. Os chefes ficam um pouco mais resistentes e mais rápidos, tendo um aumento na força de seu ataque. Os cartões também servem para abrir portas com o símbolo do sol ou da lua, como exemplo, se você chega numa porta com o desenho do sol durante o período da noite, a porta não poderá ser aberta. Então é o momento de usar o cartão correspondente para que prossiga-se no game. O mesmo fica valendo quando chegar em alguma porta com o desenho da lua, mudando apenas que você usará o outro cartão (*Moon Card*) para poder abri-la.

Legenda

..... pular, agarrar-se em beiradas (apertando o pulo e soltando o botão rapidamente, o personagem dará um pulo baixo. Mantenha o botão pressionado para agarrar-se nas bordas).

B ..... ataque. Utilizando Carrie, mantenha o botão pressionado para carregar seu ataque.

Z ..... ataque rasteiro. Esteja em movimento e aperte este botão para seu personagem escorregar. Se estiver parado e começar a andar, com este botão pressionado, seu personagem andará agachado permitindo passar por pequenas aberturas.

R ..... visualizar caminho em linha reta, ou inimigo (aperta uma vez).

▲ ..... mudar câmera de visão.

◀ ..... segundo ataque.

▼ ..... usar arma complementar.

SOUTH PARK

"— Moo mo moo momo! Momomo mo moo!

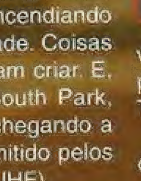
— Mo momo moomoo! (para aqueles que não falam a línhua dos aliens, a Gamers mais uma vez providencia uma dublagem simultânea do diálogo entre Stan e Kyle)

<— Oh meu Deus! Elas mataram Kenny!>

<— Seus desgraçados!>"

South Park. Uma cidade não tão pacata e muito menos calma, em algum lugar no interior dos Estados Unidos atual. Mas, diferente de outras cidades dos confins dos States, este é um local onde as coisas tendem a acontecer de forma diferente. Por algum motivo inexplicável, somente aqui acontecem ataques de perus mutantes com tendências a Willian Wallace, lutas de boxe entre Satan e Jesus "Savior" Christ, aliens implantando sondas anais em humanos para poder se comunicar com as vacas, Mecha-Barbra Streisand tentando dominar o mundo, tendo Sidney Poitier e o vocalista do The Cure tentando impedi-la... E outras coisinhas mais amenas, como o filho do demônio, Damien, incendiando a escola, ou o Senhor Cocô de Natal visitando a noite da cidade. Coisas que somente a mente pervertida do Comedy Center poderiam criar. E, juntamente com desenhos simples mas cômicos, surge South Park, uma das séries de maior sucesso atualmente nos States (chegando a bater Bart Simpson e sua família) e no Brasil (onde é transmitido pelos canais Multishow da TV a cabo e MTV, canal UHF).

As histórias se focam em cinco garotos. Kyle, Stan, Cartman e o pobre e sofrido Kenny. Kyle, com seu inseparável gorro verde, é filho de judeus, tendo seu pequeno irmão Ike (Don't kick the baby!) como principal causa de muitos de seus problemas. Apesar de calmo, consegue usar sua língua para ofender como ninguém. Uma de suas frases favoritas é "Sabe, acho que aprendi uma coisa hoje...". Stan talvez seja o mais normal dos quatro. Exceto pelo fato de não poder falar com meninas, uma vez que VOMITA (Hey, isso é um teco de queijo!) sempre que faz isso. Isso, até conhecer sua extremamente ciumenta namorada, Wendy (Vou ensinar aquela professora a não mexer com o homem de Wendy Testaburger!). Eric Cartman é o gordo da turma. Sua mãe, a Sra. Cartman, mima ao máximo seu "filhilho fofo" com bolos, doces, rosquinhas... Além disso, é o alvo secundário de qualquer coisa que aconteça em South Park (No! There's no Alien Probe in my ass!), seguido por Kenny. Por fim, o eterno garoto do moleton laranja. Kenny é o mais sofrido dos quatro. Filho de pais pobres (e aloprado por Cartman por ter um pai alcólatra), fala de uma forma que somente Kyle e Stan entendem e o pior de tudo: morre em TODOS os episódios da série (quase todos, para sermos mais exatos; no capítulo especial de Natal, Kenny foi poupado... Droga...). Seja tocado pela morte, seja atropelado por uma manada de vacas e por um carro de polícia, seja sendo acertado por espadas, flechas, tiros, transformado em ornitorrinco, bicado até a morte por perus e milhares de outras formas (Oh my God! They killed Kenny!). Mas sempre os ratos levam seus restos e, no episódio seguinte, ele está vivo novamente para morrer quantas vezes for necessário, pela paz de South Park. Isso sem contar o cozinheiro da escola, Chef, que sempre ajuda os pequeninos com seus problemas (Isso me lembra uma música...).



O jogo!

A Iguana consegue trazer para o N64 todo o clima da série em um game de primeira pessoa, assim como seu Turok 2. Aliás, South Park pode ser considerado uma sátira do recente título. A maioria das armas são versões cover das armas presentes em Turok. A Cerebral Bore, por exemplo, pode muito bem ser substituída pela Cow Launcher, enqaunto a Toilet Pluger Launcher faz as vezes de uma Tek Bow. Os dois tipos de controles presentes, por exemplo, são Brown-Eye (em referência ao 007 Golden Eye da Nintendo) e To-Rock (de pronúncia idêntica à de Turok).

Inicialmente você conta somente vcom Kenny, Stan, Kyle e Cartman no modo Multiplayer. Mas, à medida que se avança, vários outros personagens são liberados.

A maioria das armas são sátiras das presentes em Turok 2. Os tiros da Toilet Pluger Launcher, por exemplo, ficam nos personagens, como a Tek Bow.

No Story Mode, as fases são baseadas nos episódios da série. Portanto, espere por clones, perús mutantes e Megamen.

E falando em armas, não podemos esquecer que este é um título da Iguana. Portanto, pode esperar toneladas de armas. São bonecos explosivos de Terrance & Philip (uma espécie de Beavis & Butt Head de South Park), bolas de queimada, metralhadoras de dardos de espuma, galinhas-rifle e outras mais. A inovação aqui é que cada arma (com exceção da Cow Launcher e a Sniper Chicken) possui uma segunda ou terceira função, ativada com o direcional digital (para a configuração To-Rock). Assim, uma Mephesto's Warpo Ray, por exemplo, pode ser uma Piranha Launcher, um Shrinko Ray ou mesmo um Warpo Ray.

No Story Mode você escolhe um dos quatro garotos e deve cumprir missões baseadas em episódios da série. Os diálogos são todos falados, inclusive os conselhos do Chef, que faz o papel de Adon (mas não tem o mesmo cirpinho... Hmpf). Mas a diversão maior, como era de se esperar, está no MultiPlayer Mode. À medida que você avança no jogo, novos personagens são liberados. Assim, temos uma coletânea dos mais esquisitos tipos. Starvin Marvin, o faminto garoto africano que foi mandado à casa de Cartman por engano; Philip and Terrence, os dois personagens especialistas em gases do seriado al a Beavis & ButtHead; Mr. Garrison, o professor e seu pequeno marionete Mr. Hat; Chef, o chefe cozinheiro da escola; Wendy Testaburger, a namorada de Stan; Pip, um carinha odiado na escola por ser do mesmo naipe da Luz Clarita (NÃÃOOO! O tipo de cara em que você gostaria de dar uns tiros); Ike, o irmãozinho de Kyle's; Mrs Cartman, a mãe de Cartman, que faz Strip e programas para viver; Mephesto, o cientista maluco; Alien, o alien que fala vaquês; Barbrad, o policial; Mr Mackey, o cara que termina todas as suas frases com algo como "Gan"; Jimbo & Ned, os caçadores; e Big Gay Al.

Resumindo...

A Iguana / Acclain acertou ao fazer deste sucesso um dos mais divertidos e engraçados games de primeira pessoa. Ponto pra elas!

FICHA TÉCNICA

SOUTH PARK	
ACCLAIM / IGUANA	64MBits
TIRO	1 A 4 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.7
SOM	4.3
JOGABILIDADE	4.3
ORIGINALIDADE	4.0
DIVERSÃO	4.6

PROS

- Uma série de personagens, todos com suas falas características da série
- Elas mataram Kenny!

CONTRAS

- Uma jogabilidade um tanto restrita, devido a locais abertos onde você simplesmente não pode ir, barrado por uma parede invisível

CLAS. FI 4.5

THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

Para completar a matéria da edição passada, dando as informações para você conseguir os itens comuns e os principais segredos do game, damos agora as últimas três páginas, com a localização de todos os upgrades para suas armas e munições e as seqüências de trocas das duas fases de Link, criança e adulto. Com isso, esperamos que você consiga tirar o máximo proveito desta obra-prima. Se ainda tiver qualquer dúvida, envie-nos e procuraremos resolver o seu problema.

UPGRADES

Para cada tipo de arma, você tem um certo limite, um número máximo de unidades/munição que você pode carregar. Mas este número não é de todo fixo, você pode aumentá-lo durante o jogo obtendo itens específicos. Isso vai ser muito útil em sua aventura, já que você terá mais munição para gastar. Os upgrades possíveis são para Deku Stick, Deku Seed (munição para o Fairy Slingshot), Bomb Bag (que indica o número máximo de bombas carregadas), Arrow (munição para o Fairy Bow) e Deku Nuts. Inicialmente, o seu limite para cada um destes é o seguinte: Deku Seeds/30, Deku Nuts/30, Arrows/30, Bombs/20, Deku Sticks/10. Como há dois upgrades para cada um deles, no final você pode aumentar suas capacidades máximas em 20. Como estes upgrades estão, muitas vezes, em locais de difícil localização ou são necessárias condições adversas para obtê-los, confira agora a lista dos upgrades possíveis.

DEKU STICK

1º Upgrade para Deku Stick:
A partir a Kokiri Forest, entre na Lost Woods, aquele bosque em que há troncos por todos os lados para você entrar. Siga para a direita, esquerda, direita, esquerda e mais uma esquerda. Você vai sair em um lugar a céu aberto com dois Deku Scrubs e uma área gramada com uma árvore e algumas borboletas ao fundo. Vá para perto das borboletas e ande vagarosamente em torno daquele lugar. Você deverá achar um buraco escondido no chão que o fará cair. Aqui é a área onde há uma legião de Deku Scrubs que adoram pessoas mascaradas, avaliando-os de acordo com a aparência. Se você estiver usando a Skull Mask (confira a Seqüência de Troca de Link Criança para saber como obtê-la), eles dirão que você é realmente feio, mas darão o primeiro upgrade para Deku Sticks, permitindo que você carregue 20 deles.

2º Upgrade para Deku Stick:
Este segundo upgrade também se encontra na Lost Woods. A partir do início (quando você vem da Kokiri Forest), siga para a esquerda duas vezes. Você sairá na área em que há algumas pontes. Caia para a área mais baixa (pulando ou pela escada mesmo). No fundo desta área, atrás de um tronco, você encontrará um Deku Scrub vendedor. Derrote-o e fale com ele e o próprio vai lhe oferecer o upgrade de Deku Stick por 40 rupees. Pague a grana e você poderá carregar 30 Deku Sticks.

DEKU SEED

1º Upgrade para Deku Seed:
Também em Lost Woods. Novamente contando da área inicial, vá para a direita uma vez. Logo ao entrar na próxima área, você verá um objeto estranho pendurado em uma árvore logo à sua frente. Este é um alvo. Acerte no centro usando o Fairy Slingshot, obtendo 100 pontos (tiro certeiro no meio) três vezes. Conseguindo cumprir esta tarefa simples, um Deku Scrub vai recompensar você com um upgrade para Deku Seeds, que permite a você carregar 40 delas.

2º Upgrade para Deku Seed:
No Market (perto do Hyrule Castle) há uma casa onde você pode entrar para jogar o mini-jogo de tiro ao alvo. Pague 10 rupees ao cara gordo para poder jogar. Você terá uma munição limitada para acertar todos os rupees que passam pela tela (10 no total). Se errar, terá que tentar de novo. Se conseguir acertar 8 ou mais, poderá tentar novamente sem precisar pagar. Decore a seqüência em que os rupees passam pela tela até conseguir acertar os 10. Fazendo isso, você conseguirá o upgrade que permite carregar até 50 Deku Seeds.

BOMB BAG

1º Upgrade para Bomb Bag:
Depois de obter a Bomb Bag normal (na Dodongo's Cavern), você para Goron City, ainda como criança, e haverá um Goron rolando pelos corredores. Para fazer ele parar, você poderá utilizar uma bomba, mas não é em qualquer lugar que isso vai funcionar. Vá até a área em que há um túnel e espere ele vir. Calcule o momento exato para que a bomba o atinja quando ele estiver se aproximando. Se você calculou corretamente, ele vai parar de rolar dentro do túnel. Então fale com ele, que vai lhe entregar a primeira Bomb Bag de upgrade por sua coragem. Agora você pode levar até 30 Bombs.

2º Upgrade para Bomb Bag:
Va para o Market como Link criança à noite e a casa que permite jogar o Bombchu Bowling poderá ser aberta. Fale com a garota e pague 30 rupees para jogar. Ela então vai lhe revelar o prêmio, que é aleatório. Entre os prêmios está o segundo upgrade para Bomb Bag. Se este for o seu prêmio, vença para obtê-lo e poder carregar até 40 Bombs.

ARROW

1º Upgrade para Arrow:
Este é parecido com o segundo upgrade para Deku Seeds, mas desta vez a casa que permite você jogar o tiro-ao-alvo (agora como Link adulto) fica na Kakariko Village. Use o mesmo esquema, mas você deverá ter bastante experiência em atirar flechas, já que os alvos costuma passar em uma boa velocidade. Acertando os 10 rupees, você receberá a segunda Quiver para upgrade, que permite carregar 40 arrows (flechas).

2º Upgrade para Arrow:
Depois de obter o Gerudo's Card no Gerudo's Fortress para poder andar livremente pelo local, suba para o centro de treinamento de arqueiros montado em Epona. Lá, treine sua pontaria nos alvos até adquirir 1500 pontos ou mais. Se conseguir esta marca, a Gerudo da cabana vai lhe dar o upgrade que permite a você carregar até 50 arrows.

DEKU NUT

1º Upgrade para Deku Nut:
Exatamente no mesmo lugar em que você

obtém o 1º upgrade para Deku Sticks, onde os Deku Scrubs avaliam a sua máscara. Desta vez, ao invés de usar a Skull Mask, vá com a Mask of Truth. Os Scrubs adorarão e lhe darão o upgrade para Deku Nuts. Agora você já pode carregar 30 delas.

2º Upgrade para Deku Nut:
Fica em Lost Woods, perto da entrada para o Sacred Forest Meadow (do início, vá para direita, esquerda, direita, esquerda, frente e esquerda novamente). Nesta área você encontrará uma pedra, exploda-a com uma bomba. Caia pelo buraco que se revela e detone o primeiro Deku Scrub vendedor. Então pague a ele a módica quantia de 40 rupees para obter o upgrade para carregar até 40 Deku Nuts.

RESULTADOS

Confira abaixo a lista com as quantidades iniciais e máximas possíveis com todos os upgrades de cada item:

Qt. Inicial	Item	Qt. Máx.
30	Deku Seeds	50
20	Deku Nuts	40
30	Arrows	50
20	Bombs	40
10	Deku Sticks	30

SEQÜÊNCIA DE TROCAS DE LINK CRIANÇA

Assim como no Super NES, neste game também há as seqüências de trocas, onde você inicia com um item e consegue obter um outro item (geralmente poderoso) ao final de várias trocas. Na seqüência que dá para fazer enquanto Link ainda é criança, você pode obter uma porção de informações das pessoas, um ótimo item no final das trocas e algum dinheiro a mais. A principal parte desta seqüência envolve as trocas de máscaras. Para que alguém compre uma máscara, é necessário que você a esteja vestindo (defina-a a algum botão de Item e então use este botão para colocar a máscara antes de conversar com a pessoa desejada). Já que você conhece o básico, vamos então para a seqüência propriamente dita.

1. Egg

Ganhe-o de Malon do lado de fora do Hyrule Castle (na área com guardas, passando o Market).

2. Chicken

Espere um dia para o ovo chocar e nascer uma galinha (se não estiver com paciência de esperar, toque a Sun's Song e adiante as coisas).

3. Letter

Use a galinha para acordar Talon, que está dormindo nos arredores do castelo (equipe a galinha em um dos botões C e aperte-o). Então entre no castelo, passe pelos guardas e encontre a Princesa Zelda. Ela lhe dará a Zelda's Letter.

4. Keaton Mask

Vá para Kakariko Village e mostre a Zelda's Letter (equipe e use-a) para o guarda que está bloqueando a entrada para a subida da montanha, na parte norte da vila. Além de permitir que você passe, ele dirá que o Happy Mask Shop já está funcionando e que ele gostaria muito de ter uma máscara. Volte para o Market, entre no Happy Mask Shop e pegue a Keaton Mask emprestada.

5. Skull Mask

Volte para Kakariko Village, vista a Keaton Mask e venda-a para o guarda da montanha por 15 rupees. Então volte para o Happy Mask Shop, pague o dinheiro pela Keaton Mask e pegue a Skull Mask.

6. Spooky Mask

Siga para Lost Woods (se você não lembra onde é, fica na Kokiri Forest, entrando pelo tronco que fica na plataforma acima e atrás da casa de Mido). Siga uma tela para a esquerda e você encontrará o skull kid tocador de flauta sobre o toco maior. Vista a Skull Mask e suba no tronco menor (nota: você já deve ter passado por aqui e tocado a Saria's Song para ele, se não, faça-o agora). Fale com o skull kid e ele vai comprar a Skull Mask por algum dinheiro. Volte para o Happy Mask Shop, pague o dinheiro pela máscara vendida e pegue a Spooky Mask (uma máscara de madeira que pode se confundir com o fundo, mas ela está lá).

7. Bunny Hood

Durante o dia, vá para Kakariko Village e entre no Graveyard. Fale com o garotinho enquanto está com a Spooky Mask vestida. Como o garoto é fã do coveiro Dampé e quer se parecer com ele, mas é bonitinho demais para isso, ele vai comprar a Spooky Mask, que é feia o bastante, de você por 30 rupees. Volte para o Happy Mask Shop e pague o dinheiro pela Spooky Mask. Agora o Bunny Hood está disponível.

8. Mask of Truth

Com as lindas orelhas de coelho que você possui agora, ande pelo Hyrule Field e procure por um cara correndo. Ele não aparece até que você tenha a Ocarina of Time (então, se não tiver, continue a seqüência normal do jogo até obtê-la). Para achá-lo mais rápido, logo que você sair do Market, corra pelo lado direito de Lon Lon Ranch (pela parte oeste do mapa). Você deverá vê-lo logo, já que o corredor costuma ir da entrada para o Gerudo's Valley até a Kokiri Forest. Depois de achá-lo, apenas acompanhe-o, pois não dá para falar com ele enquanto estiver correndo. Espere que o corredor se canse (se você usar a Sun's Song para anoitecer, ele vai se cansar bem mais rápido). Quando ele se sentar para descansar, vista o Bunny Hood e converse com ele. O corredor ficará tão encantado com a fantasia que pagará uma enorme quantia por ela, muito mais do que ela vale. Volte para o Happy Mask Shop, pague o dinheiro pelo Bunny Hood e então, finalmente, pegue a Mask of Truth! Com esta máscara, você pode conversar com as Gossip Stones, aquelas pedras estranhas com um olho que informam a hora. Isso mesmo, você pode conversar com as pedras. Elas possuem informações muito interessantes, mas nem sempre úteis.

9. Outras Máscaras

Quando já tiver acesso à Mask of Truth, você também poderá pegar a Goron Mask, a Gerudo Mask e a Zora Mask, que são fantasias representando cada raça. Estas três máscaras não têm utilidade alguma, ou seja, você não pode trocá-las por nada e nem vendê-las para ninguém. Elas são apenas para diversão. Tente vesti-las e falar com as pessoas nos mais variados lu-

SEQÜÊNCIA DE TROCAS DE LINK ADULTO

Não é apenas com Link criança que há uma seqüência de trocas, quando ele fica adulto também tem uma que é um pouco mais complicada. Antes de iniciarmos, note que você vai precisar da Epona para fazer a seqüência, e lembre-se também que não basta falar com as pessoas certas, você tem que mostrar o itens para elas com os

botões C (e não é só chegar perto e usar o item, tem que mirar com o botão Z antes).

1. Egg

Em Kakariko Village, fala com a mulher das galinhas (aquela que você ajudou pondo as galinhas no cercado quando era criança) e você receberá um Pocket Egg.

2. Chicken

Espere o tempo passar até que o ovo choque ou apenas toque a Sun's Song duas vezes se não tiver paciência. Um Pocket Cucco vai nascer.

3. Blue Chicken

Use o Pocket Cucco para acordar o dorminhoco do Talon, que está na primeira casa da vila (logo que você entra em Kakariko Village, é a primeira casa que você vê, indo direto para frente, aquela que tem uma caixa do lado esquerdo da porta). Agora leve o Pocket Cucco de volta para a mulher das galinhas e ela vai lhe dar um espécime muito raro, a galinha azul, Cojiro.

4. Odd Mushroom

Vá para Lost Woods (você já deve saber onde é) e, a partir do início, ande uma tela para a esquerda. Você vai encontrar um homem esquisito sentado num toco. Este é o irmão da mulher das galinhas. Mostre Cojiro a ele e você receberá o Odd Mushroom. O cara fala para você mostrar o cogumelo para o velho em Kakariko.

5. Odd Potion

Agora você deve levar o Odd Mushroom para o Weird Potion Shop em Kakariko Village (entre no Potion Shop normal que fica ao norte da vila, subindo algumas escadas, e vá pelo corredor à esquerda para chegar à área cercada da vila, então suba uma escada para chegar ao Weird Potion Shop) antes que o tempo acabe. Isso porque o Odd Mushroom pode estragar se ficar muito tempo ao ar livre, e você tem apenas 3 minutos para que ele não apodreça. Se o tempo acabar você terá que começar tudo de novo. Não tente trapacear! Se você usar a Ocarina para se teleportar direto para a Graveyard, tentando, assim, chegar mais rápido, o tempo vai zerar instantaneamente e o Odd Mushroom vai apodrecer. Um bom atalho é se você plantou um Magic Bean no Soft Soil uma tela à esquerda de onde o irmão da mulher das galinhas está. Então você pode subir na plataforma flutuante e ir direto para a ponte que leva para fora da Kokiri Forest (mas cuidado para não cair fora da ponte, isso vai gastar um tempão). Aí é só chamar Epona no Hyrule Field e galopar o mais rápido possível para Kakariko Village. Se você for bem rápido, chegará ao local com 1 minuto sobrando. Então entregue o Odd Mushroom ao cara do Weird Potion Shop e ele vai lhe entregar a Odd Potion que fez com o cogumelo.

6. Poacher's Saw

Volte para Lost Woods a procura do sujeito novamente (uma tela à esquerda da entrada, perto do toco). O irmão da mulher das galinhas se foi, mas em seu lugar há uma garotinha Kokiri. Mostre a ela a Odd Potion e você receberá a Poacher's Saw, que o cara deixou.

7. Broken Goron's Sword

Agora siga para o Gerudo Valley. Se você já tiver libertado os quatro carpinteiros do Gerudo Fortress, poderá atravessar a ponte para o outro lado. Se não tiver, terá que usar o Longshot ou Epona (que, particularmente, é muito mais emocionante) para conseguir atravessar, já que a ponte está quebrada. Fale com o chefe dos carpinteiros (o único bobão que está fora da barraca) e mostre a ele a Poacher's Saw. Em troca, ele vai lhe dar a Broken's Goron Sword.

8. Prescription

Agora vá para o topo da Death Mountain (usar o Bolero of Fire como atalho não é nada mau, aí é só sair da caverna de fogo e você já estará lá em cima). Lá, você encontrará o Big Goron (não confunda com aquele que está dentro da Goron City), que é um exímio carpinteiro, especialista em forjar espadas. Fale com ele e ele dirá que está com os olhos irritados e que precisa de algo para os olhos. Mostre a Broken Goron's Sword à ele e o Goron lhe dará a Prescription, dizendo que você deve ir para o Zora's Domain.

9. Eyeball Frog

Leve a Prescription para o King Zora, no Zora's Domain, e ele lhe dará o Eyeball Frog. Lembre-se que você deve já ter libertado o King Zora usando um Blue Fire na garrafa, que você pode comprar no Potion Shop de Kakariko Village por 300 rupees ou de graça na Ice Cavern. Depois de lhe entregar o Eyeball Frog, King Zora diz para você levar até o laboratório de Lake Hylia.

10. Eyedrops

Leve o Eyeball Frog para o cientista do laboratório no Lake Hylia antes que o tempo acabe, pois o Eyeball Frog também é perecível, e você tem um tempo limitado para ir do Zora's Domain para o Lake Hylia (lembrando que a passagem subterrânea do Zora's Domain está congelada). Não se esqueça de que não é permitido usar a Ocarina para teleportar, ou o tempo zera automaticamente. O meio mais rápido é ir à esquerda logo que você sai de Zora's Domain (na cachoeira). Então mergulhe no poço de água e passe pela porta submersa para se teleportar para Lost Woods (você vai sair na parte em que está Mido). Logo que você sair em Lost Woods, pegue a esquerda e você estará em Kokiri Forest. Saia rapidamente para o Hyrule Field e chame Epona com a Epona's Song. Cavalgue rapidamente para o Lake Hylia (sudoeste do mapa). Pule as cercas que estão na entrada do lago e vá com Epona até a porta do laboratório. Entregue o Eyeball Frog a tempo para o cientista e, depois de descobrir que não é para comer o sapo, ele vai fazer a receita para o Goron, os Eyedrops.

11. Claim Check

Infelizmente, o colírio também pode estragar se não for levado a tempo. Você terá que entregá-lo ao Big Goron no topo da Death Mountain na marca de 4 minutos. A maneira mais rápida de chegar lá é ir com Epona até a Kokiri Forest, entrar em Lost Woods, seguir para direita, esquerda e frente para sair na Goron City. Então sair da Goron City (vá para a esquerda, entre no segundo corredor à sua esquerda, suba as escadas, então direita e pegue a primeira passagem à sua direita) e suba a Death Mountain até o topo. Quanto chegar à parte com as pedras que caem da erupção (se você ainda não terminou o Fire Temple ainda) apenas role com frente + A constantemente para evitar a maioria delas. Você deverá usar o hookshot ou flechas para matar as aranhas na parede antes de subir. Então entregue os Eyedrops para o Big Goron e, feliz por você ter trazido o remédio para os seus olhos, ele vai lhe entregar o Claim Check, indicando que você tem direito à um prêmio, mas terá que esperar.

12. Big Goron's Sword

Espere três dias e fale novamente com o Big Goron no topo da Death Mountain (se não quiser esperar todo este tempo, apenas toque a Sun's Song umas seis vezes). Depois de todos este tempo, você receberá a Big Goron's Sword, a melhor arma do game (duas vezes mais poderosa que a Master Sword).

FLASH GAME

PLAYSTATION
AKUJI THE HEARTLESS
AVENTURA
EIDOS

GRÁFICO	★★★½
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★★★
DIVERSÃO	★★★

Uma nova aventura começa num mundo tomado pela magia, quando uma jovem é raptada por um bruxo. Um homem não se conforma com tal acontecimento e vai atrás de sua amada. Akuji é mais um game de aventura a lá Tomb Raider, mostrando bastante ação e uma ótima jogabilidade. O storilyne é simples e o game, apesar de ser um adventure, não chega a ser um dos melhores, mas para quem gosta de novos desafios, não pode deixar de jogar Akuji. O bom deste jogo é que ele trás três demos de títulos esperados por alguns. Dispensando comentários, temos o demo jogável de Tomb Raider III, que você já deve ter acabado. Gex, a lagartixa de alguns milhões de dólares (e alguns cents) mostra as caras na sua terceira versão, mas infelizmente é apenas um demo visual. E finalmente temos a continuação de Legacy of Kain (um dos primeiros RPGs americanos para Playstation), que desta vez é completamente 3D, sendo um grande destaque aos aventureiros. Por fim, Akuji é um bom jogo e trás demos pra ninguém botar defeito.

PLAYSTATION
DANCE! DANCE! DANCE!
DANÇA
KONAMI

GRÁFICO	★★★½
SOM	★★★½
JOGABILIDADE	★★★★
DIVERSÃO	★★★★

O estilo dançante de Bust A Move Dance & Rhithm não parou e deu entrada para um game parecido, sendo um pouco mais inovador. Em Dance! Dance! Dance!, você pode fazer a sua dança, ao invés de seguir seqüências mostradas na tela. No game você vai encontrar os mais variados estilos de dança e dançarino, com Flamenco e Samba (é isso aí, você não leu errado). Uma mulata representante do Brasil mostra que o samba tem seu destaque em nosso país, mas as batidas de algumas músicas ficaram muito superficiais, o próprio samba está mais pra techno. O legal é que você pode jogar num modo parecido com o estilo RPG, onde você anda por toda cidade e procura o conhecimento da dança (aprender a dançar). Converse com todos que encontrar e na hora da dança, faça seus passos. Os gráficos são bonitos e os personagens têm bastante movimentação. As músicas decepcionam um pouco, mas não deixam de ser um atrativo para quem curte ritmos variados.

PLAYSTATION
MSH VS. STREET FIGHTER EX
LUTA
CAPCOM

GRÁFICO	★★★★
SOM	★★★½
JOGABILIDADE	★★★★
DIVERSÃO	★★★★

O hit da Capcom ganha também uma conversão para Playstation, mas fica bem similar ao seu antecessor. Está tudo igual ao arcade, tirando apenas a perda de frames de animação, alguns slowdowns e, é claro, a incapacidade de trocar-se de personagem durante as lutas (a não ser que você escolha personagens iguais aos escolhidos pelo computador, estando eles apenas em ordem contrária). Os combos sofreram algumas alterações, sendo alguns deles não linkáveis como no arcade, ou seja, alguns deles foram reduzidos e muito. A jogabilidade ainda é boa e os gráficos também estão muito bons. O game perde um pouco da graça devido a capacidade do console, tornando este título praticamente igual ao anterior, mudando os finais e contando com a presença de alguns personagens, como Norimaro e os secretos. O jeito é conformar-se e tentar desfrutar ao máximo da pancadaria e diversão. Vale a pena conferir.

PLAYSTATION
TINY TOON ADVENTURES
INTERATIVO
TG STUDIOS

GRÁFICO	★★★½
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★
DIVERSÃO	★★★★

Perninha, Lilica e Pluck ingressam em mais uma aventura pelo mundo louco de Acme City. Desta vez, Perninha e Pluck acham um pé de feijão gigantesco (e bem louco), que leva ao castelo de um gigante, onde riquezas estão guardadas. Pluck Duck não resiste a nada que tenha a palavra riqueza no meio, e Perninha está a fim de uma aventura, então nada melhor que influenciar o pato para ter início a aventura. Você controlará Pluck nos trechos perigosos do pé de feijão, onde você pode pular e esquivar-se dos perigos que podem aparecer de repente. Chegando nos trechos interativos, basta procurar pelos pedaços da chave para que o castelo do gigante seja aberto e uma das três riquezas possa ser coletada. O game lembrará bastante outros títulos como DiscWorld, mas o melhor de tudo é que em TTA, você conta com a comédia e a diversão quando vasculha os lugares mais estranhos que encontra. Basta apertar o botão quando a luva estiver se mexendo, procure bem em cada cantinho que uma surpresa pode aparecer. O game é voltado para a criançada, mas nada impede que outros joguem.

NINTENDO 64

MILO'S ASTRO LANES

BOLICHE

CRAVE INTERTAINMENT

GRÁFICO	★★★
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★½
DIVERSÃO	★★★½

Mais um game para o console da Nintendo, mas não um de corrida ou outro gênero que você deve estar cansado de ver. Desta vez você vai participar de uma competição de boliche... contra criaturas espaciais! O game é bem divertido, principalmente para aqueles que jogam boliche com os amigos nos fins de semana, mas para jogar você deve ter uma paciência. Fazer strikes é bem simples, mas requer um pouco de "esperteza", como sempre jogar a bola pelo meio da pista e usar os efeitos adquiridos quando sua bola toca as estrelas. Mas seja rápido para jogar a bola, ou as estrelas desaparecem. Você pode escolher entre aliens, humanos (a mulher tem um topete da hora) e até mesmo um robô. A simplicidade do game, tanto nos gráficos quanto no som, dão uma certa diversão e os personagens são bem carismáticos. O game em si é bem divertido, mas também pode ficar difícil quando você tenta ser muito técnico ao invés de ser esperto. De resto, o game garante um bom passa tempo e quem sabe você não pode chamar os amigos para fazer um campeonato em casa?

DREAMCAST

INCOMING

TIRO/ESTRATÉGIA

IMAGINEER

GRÁFICO	★★★★
SOM	★★★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★★

Jogos de guerra! Para um começo, o DreamCast está meio fraquinho, mas vai se superando aos poucos mostrando as qualidades do novo console da Sega. Incoming é um game de tiro/estratégia que lembra bastante Desert Strike (Mega Drive), tendo como atração a ação e a beleza dos cenários. As cores dos cenários estão muito bonitas e bem chamativas, mas ainda é possível perceber, nitidamente, a construção de objetos. Se bem que isso poderia ser camuflado com alguns efeitos. Os comandos sobre o game são um pouco confusos, mas é algo passageiro depois de alguns minutos de jogo. Seu objetivo é proteger sua base, para depois sair pelos mais variados lugares do mundo (ou do espaço) e cumprir missões. Destruir os inimigos é meio fácil, mas eles são os mais variados, atacando-o pelo ar, água e terra. Em certas ocasiões você usará uma metralhadora (ou outro tipo de armamento solo) super potente para abater seus inimigos e em outras ocasiões, usará uma da muitas aeronaves como helicópteros, aviões e até mesmo... disco voadores (avacalhação? Talvez não.). As missões são simples e os momentos de perigos despertam seu lado guerreiro no game. A diversão é boa, mas pelo potencial do console, poderia ser muito melhor. Mas isso é apenas um começo e o game vale a pena.

DREAMCAST

SENGOKU TURB

RPG

NEC

GRÁFICO	★★½
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★½
DIVERSÃO	★★½

Mesmo com um console poderoso em mãos, algumas empresas não sabem aproveitar bem. É o caso de Sengoku Turb, um RPG onde você controla uma menininha loira que veio de outro planeta. A simplicidade do game é grande, mas não deixa nada a dever para um bom RPG, vale a pena conferir. Os campos de batalhas também não apresentam nenhum detalhe chamativo ou mesmo na parte gráfica dos personagens. Pelo fato do game ser praticamente sem detalhes (um dos pontos que mostra a qualidade de empenho das produtoras em seus trabalhos), atos burlescos estarão presentes a quase todo momento do game. Os comandos são razoáveis e o game tem um enredo bem fraquinho, mas também não quer dizer que o game seja de todo ruim. Os menus presentes no game são um pouco complicados, levando-se em conta que o game está em japonês. Durante as batalhas, você deve ter o pensamento "bata no inimigo até que ele morra disso". Bem, sendo ou não, Sengoku Turb poderia ser um pouco melhor (pelo menos em gráfico), mas vale a pena conferir. O jogo é até legalzinho de se jogar, mas o jeito é torcer para a safra de games que está por vir.

DREAMCAST

TETRIS 4D

PUZZLE

BPS

GRÁFICO	★★★
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★
DIVERSÃO	★★★½

Os antigos são os melhores, mas Tetris 4D? Ler algo assim é bem curioso, não? Principalmente quando o game pertence à mais nova sensação da Sega. O estilo Tetris está sendo revivido depois de muito tempo, mas nada de novo fora acrescentado, a não ser a possibilidade de jogar até quatro pessoas simultaneamente. Talvez isso signifique aquele 4 (ou talvez não). Bem, o estilo do game dispensa comentários, sendo algo, sem dúvida, conhecido por todos que se divertem com jogos. As imagens do jogo são simples, tendo apenas uma coloração bem viva. Como objetivo você deve destruir o maior número de peças para limpar tudo de uma vez. A velocidade vai aumentando caso demore demais, para escapar de tal situação, você terá de usar a cabeça para saber onde encaixar as peças nos lugares certos. Pode-se dizer que este é apenas mais um game para DreamCast, sendo bem divertido (claro que para aqueles que gostam do estilo do game) e um ótimo passatempo.

HALF-LIFE

Half-Life não é simplesmente um game de tiro em primeira pessoa como Doom, Quake ou Unreal, embora os gráficos deste possam ser considerados melhores, o ponto forte do jogo é o seu enredo consistente. Você não sai apenas atirando, mas tudo segue uma seqüência, com enigmas, estratégias e entrosamento com outros personagens.

Outro ponto importante são as ferramentas para a criação de fases que são as mais fáceis já vistas. Existem mais de 150 novas fases na Internet e a cada dia você encontra mais uma em sites como www.planethalflife.com.

As armas são bem realistas e seu personagem não atira continuamente, mas recarrega a arma cada vez que a munição se acaba. Você pode recarregar a qualquer hora com a tecla R.

Você passará por momentos de terror e pânico, como quando um monstro se aproxima e você nota que sua arma está vazia. E todo esse terror e suspense fazem de Half-life um dos melhores jogos de ação em primeira pessoa.

A história é fantástica: Gordon Freeman é um cientista que lidera uma equipe que faz experiências misteriosas na Black Mesa. Alguma coisa sai errada e estranhas criaturas invadem a Black Mesa, matando a todos que vêem pela frente ou penetrando em seus corpos.

Na verdade foi você o culpado pelo desastre ao abrir, sem querer, o portal para outra dimensão e os monstros de lá vêm procurá-lo. Agora você terá que consertar o estrago que fez.

Os gráficos se comparam a Unreal, extremamente bem feitos, com muitos efeitos de luz e ambientes bem realistas, onde os aliens parecem realmente com aliens. As texturas são em 16 bits e chegam a superar Quake II.

O som de Half-life é de muita qualidade. Cada ambiente possui sons próprios, que mudam dependendo da ação que você faz. Os tiros fazem um som forte e os monstros grunhem realisticamente.

A jogabilidade é melhor no single-player, já no multiplayer o jogo se torna um pouco lento, mas não compromete esta excelente produção da Sierra Studios.

FICHA TÉCNICA

HALF-LIFE	
SIERRA STUDIOS	
Tiro em p/ pessoa	
N/D Jogadores	

AVALIAÇÃO

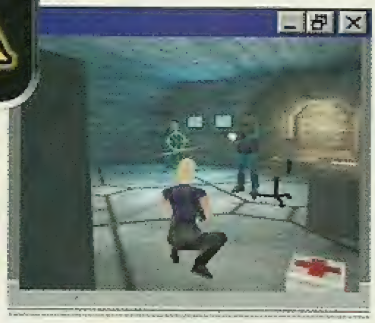
GRÁFICO	9
SOM	9
JOGABILIDADE	9
ORIGINALIDADE	10
DIVERSÃO	10
COTAÇÃO FINAL	9

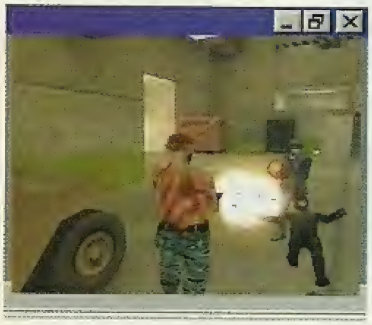
REQUERIMENTOS

Pentium 133MHz. - 24Mb de RAM
Compatível com:
Placas aceleradoras em 3D
SVGA, High color (16-bit)

MULTIMÍDIA

Vigilance





No final do milênio, atos de terrorismo infestaram o mundo, mais e mais freqüentemente. Apenas uma força de ataque pode defender a humanidade da crescente onda de violência: a Special Intelligence Operations Network, conhecida por SION, que recrutou os melhores agentes da elite das agências de Inteligência do mundo. Este é Vigilance, o novo shooter em primeira ou terceira pessoa, que usa uma plataforma 3D totalmente diferenciada, produzido pela Sega Soft e lançado no Brasil pela Greenleaf.

Os agentes do SION foram selecionados para completar um ao outro ao invés de duplicar suas características. Enquanto um é gênio da computação, o outro é especialista em engenharia bio-mecânica. Especialistas em demolição vinculam suas missões com os mestres do conhecimento. SION não deve nada a ninguém em matéria de anti-terrorismo.

O terrorismo está em crescimento e o jogador deverá impedir que isto continue. Vigilance o põe no centro das missões anti-terroristas. Seleciona-se o agente e o equipamento de cada missão, e então assume-se a liderança e tenta parar com os atos de terrorismo que estão em andamento.

Seja qual for o modo de jogar, Vigilance é o mais aterrorizador e realista jogo de tiro e ficção científica criado para o PC. É possível jogá-lo tanto em primeira pessoa (estilo Quake) e em terceira pessoa (estilo Tomb Raider), onde a ação ocorre na dura e cruel luz do dia e onde o mundo atual é recriado em um universo 3D foto-realístico através da novíssima tecnologia Any World, com texturas superiores, ambientes do mundo real e incríveis efeitos de luz.

Características do Jogo:

- 8 personagens diferentes, cada um com habilidades próprias e específicos para cada missão do jogo.
- Mais de 30 missões com objetivos baseados na vida real, tanto para um jogador como para modo multiplayer.
- Mais de 40 armas e itens (como o projétil que rebate na parede e só explode em uma superfície mole, no caso uma pessoa).
- Até 16 pessoas podem competir em multiplayer.
- Suporta as melhores placas aceleradoras do mercado, mas não requer as mesmas.
- Ação 3D foto-realística criada pela última palavra em tecnologia, a AnyWorld.

FICHA TÉCNICA

VIGILANCE

SEGA SOFT / GREENLEAF

Tiro em p/ pessoa

1 a 16 Jogadores

AVALIAÇÃO

GRÁFICO	8
SOM	8
JOGABILIDADE	8
ORIGINALIDADE	7
DIVERSÃO	9
COTAÇÃO FINAL	8

REQUERIMENTOS

Pentium 166MHz - 32MB de RAM - 543 de HD
Compatível com placas 3D: Voodoo e Voodoo 2

syphon filter

METAL GEAR QUE SE CUIDE!

"Syphon filter - um vírus capaz de destruir todos os organismos vivos em um raio de 100 milhas."

E mais uma vez, um grande sucesso é copiado, melhorando em alguns aspectos. É difícil jogar Syphon Filter sem se lembrar de Metal Gear Solid ou Duke Nukem Time to Kill. O game possui o estilo de jogabilidade encontrado nesses títulos, só que com mais ação.

A la Guilt Gear, mesmo tendo sido lançado sem causar tanta expectativa como outros games do gênero, Syphon Filter causou impacto.

Você assume a personalidade do personagem principal, Gabriel Logan, um dos melhores agentes dos Estados Unidos. Logan é formado em Bioquímica e é um veterano da guerra do Golfo.

O game começa com Logan em Costa Rica, depois ele vai para Washington falar com seus superiores e ganha as ruas de Washington para procurar um biólogo terrorista, chamado Rhoemer. Após este começo, com alguns adversários inexoráveis e fortemente armados, Logan continua pelo sistema de Metrô para resolver os primeiros puzzles, procurando por bombas com o vírus Syphon Filter, para desativá-las.

Nestes segmentos iniciais, Logan tem que se unir aos soldados para proteger o CBDC (Chemical Biological Defense Command) e depois dar cobertura para os especialistas da Bomb Squad. Assim, Logan faz uso de uma pistola 9mm (com silenciador), uma 12-gauge shotgun, uma M16 e um Sniper Rifle. Nada mal para a primeira das vinte fases. Logan também está equipado para visão noturna, com C-4 e M-79 Grenade Launcher e outros itens. A ação permanece constantemente alta.

As fases consistem em 1 a 5 missões, como proteger um agente da mesma categoria, encontrar bomba, ou desabilitar um sistema de computador. Elas são variadas e às vezes difíceis, pois os inimigos são bastante espertos. Os objetivos das missões variam de contra-terrorismo a assaltos e reconhecimentos. Você pode apagar todas as luzes com tiros de silenced pistol e evitar ser visto. Cada missão tem objetivos predeterminados para realizar, normalmente com uma lista de parâmetros ("faça" e "não faça") que devem ser cumpridos para avançar. Logan pode também receber objetivos atualizados enquanto se encontra em uma missão.

Logan pode executar todas as manobras habituais como rastejar, correr, rolar, pendurar, ajoelhar e metralhar. Uma boa característica do mecanismo de metralhar é que a mira automática mantém a arma de Logan mais próxima enquanto ele corre lateralmente. É legal ver Logan atirando para o lado esquerdo, com a mão cruzada no tórax, enquanto ele move para a direita tentando evitar ser atingido e os inimigos caindo ao serem atingidos. É nestas partes que as melhores qualidades cinematográficas do jogo se manifestam. Há outra função de mira que permite Logan acertar inimigos em cima de telhado com certa facilidade.

Uma característica do controle de Syphon Filter que você pode pressionar R1 para atirar no inimigo mais próximo, pressionar novamente para outro inimigo perto, ou segurar para correr em qualquer direção e ainda estar atirando no inimigo. Uma boa maneira de evitar balas de inimigos é metralhar, e se você quiser dar uma de bom, você pode pressionar O para rolar para frente. Como em Zelda, não há botão para pulo em Syphon Filter. Ao invés disto, quando você estiver próximo a um objeto e quiser subir, pressione ▲. Você pode segurar Select e pressionar R1 e R2 para escolher qualquer arma.

Totalmente 3D, o visual de Syphon Filter é excelente. Quase todo o esquema de gráfico concebível foi empregado. A paleta de cores é bem feita, as texturas muito boas, não tão granuladas como Silent Hill, por exemplo, são bem detalhadas e as expressões dos personagens variam bastante. Como em Goldeneye ou a maioria dos jogos de PC, fica o buraco da bala nas paredes. Você pode interagir com os cenários, e fazer coisas como atirar em garrafas de cerveja e quebrar vidros. Outro ponto positivo sobre os gráficos é que não há quebra de polígonos quando você se aproxima de uma parede, como em MGS.

Syphon Filter é bem realista e sangrento. Uma destas características é que os corpos dos inimigos mortos ficam por algum tempo parado, não desaparecendo de súbito como em outros games.

Após pouco tempo, os controles se tornam fáceis e você pode sempre encontrar um jeito satisfatório para controlar seu agente. Ambos os esquemas de controles, digital e analógico, podem estar ativos o tempo todo. Isto é importante porque há situações em que você tem que reduzir a velocidade e investigar o ambiente até que você descubra o que fazer.

A interface do jogo permite ajustar o nível de brilho para compensar as diferenças da qualidade de imagens das TVs. Também há uma tela que controla o volume da música e efeitos sonoros. A música muda de acordo com o nível de perigo. Os efeitos sonoros são de qualidade e a voz é soberba, chegando a impressionar os gritos dos inimigos, que são pura histeria.

Embora não tenha um modo multiplayer neste game, há poucos pontos negativos. A 989 Studios fez um game quase perfeito.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

SYPHON FILTER	
989 STUDIOS	CD
AÇÃO/ESPIONAGEM	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.3
SOM	4.4
JOGABILIDADE	4.8
ORIGINALIDADE	3.8
DIVERSÃO	4.8

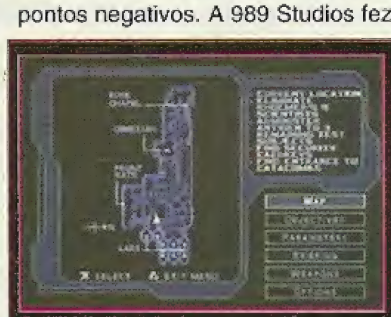
PROS

- A ação que se passa no jogo é incrível
- A jogabilidade está excelente
- A interatividade com o cenário está animal

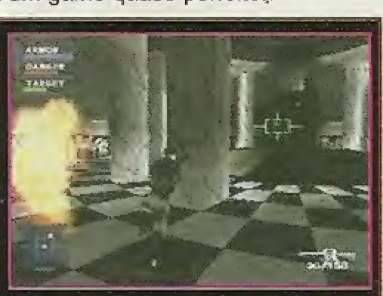
CONTRAS

- O story line poderia ser um pouquinho melhor

CLAS. FINAL 4.7



Se der uma pausadinha no jogo, você poderá tanto dar uma olhadinha no mapa, como informações do objetivo, menu de options, ou até ir para missões anteriores.



Utilize bem as artimanhas de seu personagem, um verdadeiro "Americam Ninja", ele pode tanto rolar no chão, bem como agarrar e andar agachado.

Ganhando cada vez mais fama com seus games de estratégia, a Atlus dá as caras nos States e traz um de seus mais bem trabalhados títulos: Brigandine. Lançado em meados do final do ano passado, este RPG / Estratégia mescla em si vários dos principais elementos que garantiram o sucesso de seus concorrentes (como Final Fantasy Tactics e Dragon Force): um enredo envolvente, um sistema de jogo simples e eficiente, uma variedade imensa de classes de personagens, gráficos acima da média e, claro, diversão surpreendente.

BRIGANDINE

Prelúdio...

A história tem início no ano de 214 do Sagrado Calendário do Rei. O cenário, o Reino de Almekia, localizado ao centro do grande continente de Forsena. Um continente diferente de todos os outros, onde o poder mágico das Runas sagradas são reveladas em seu maior explendor. A guerra que devastava os campos entre Almekia e o gélido reino de Norgard chega ao fim, com a chegada de Vaynard ao trono norgardiano, que aceita os termos de vossa magestade Henguist, de Almekia, motivado pelas inestimáveis conquistas do invencível almirante Zemeckis e suas tropas. Com a vitória, a fama do almirante subiu às alturas. E, como era de se esperar, isso subiu à sua cabeça.

Por volta do segundo mês do ano de 215, manipulado pelas idéias paranóicas de Cador, o Death Knight, Zemeckis assassina Henguist e incendeia a capital de Almekia, Logres, erguendo sobre suas cinzas o auto proclamado Império de Esgares, tendo ele como imperador. Contudo, Zemeckis cometeu um único erro. Talvez, um erro fatal: falhou, devido aos esforços do samurai Gereint, em eliminar o último da linhagem de Almekia, o príncipe Lance, que se une ao reino de Calamry e forma o reino de New Almekia. Apesar de sua pequena experiência em batalhas, já possui maturidade e persistência o bastante para re-erguer os domínios de seu pai. Para tanto, conta com o apoio de seus cavaleiros e sua perícia com as duas espadas.

Aproveitando a turbulência causada pelos atos de Zemeckis, Dryst, tirano de Scalio, dá início ao seu plano de expandir seus domínios, tantendo se igualar ao antigo reino de Almekia, mas com uma diferença: tendo ele como soberano, governando com punho de ferro. Entretanto, o tirano do chapéu de mosqueteiro não contava com dois pequenos problemas: Caerleon e Leonia, os dois reinos vizinhos. Dispostos a trazer de volta a paz à Forsena, ambos os soberanos se dispõem a deter Dryst, Zemecks e quaisquer outros que tentem causar o caos, mesmo que isso signifique ter de tomar todo o continente. Em Caerleon, Cai, o poderoso rei-mago, que conta com a aliança com New Almekia e seus intermináveis poderes mágicos para varrer o mal que assola o mundo. Do outro lado, Lyonesse, rainha de Leonia, usando de toda a sua sabedoria de rainha para tentar deter os avanços do mal.

E, claro, não tardará a Vaynard, também conhecido como o lorde dos lobos brancos, se levantar, uma vez que sua fama de "saber fazer com que as correntes sigam a seu favor" nunca fora colocada em dúvida. Lançar sua vingança contra Almekia, Esgares ou seja qual for o reinado, e recuperar seus territórios perdidos durante a longa guerra é uma questão de honra a todos os habitantes de Norgard.

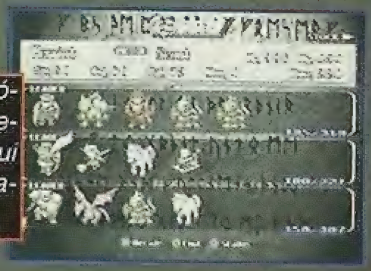
Detalhes e Pormenores

No papel de um desses lordes (exceto Zemecks), você deve seguir a sina decretada a cada um e cumprir seus objetivos, além de proteger suas fronteiras, nem que para isso seja preciso expandí-las. Tudo em nome da paz de Forsena ou dos interesses dos soberanos. Nesse ponto, de disputas de territórios e conquistas de regiões, Brigandine se assemelha bastante com Dragon Force e Dragon Force II (Sega, para Saturn). Você deve conquistar castelos oponentes, capturando generais chave e pontos estratégicos, sem mencionar a realização outras ações, aumentando assim seus domínios. Tudo em um mapa 2D e com rotas pré-determinadas, como nos títulos acima citados.

Cada lorde possui uma cor, que determina seus domínios, (Vermelho de New Almekia, Verde de Caerleon, Azul de Norgard, Amarelo de Iscalio e Verde-claro para Leonia) bem como um certo número de Rune Knights (como os generais de DF). A inovação aqui é que os storylines dos cavaleiros também estão interligados uns com os outros, não sendo somente um provilégio dos monarcas. Assim, não raro ocorrem batalhas de irmão contra irmão, discípulo versus mestre, e assim por diante, dando diferentes rumos à história dependendo dos desfechos desses embates.

As mágicas em Brigandine funcionam como em outros títulos do gênero, mas provem de uma fonte diferente. Elas são determinadas por esferas elementais. Ao todo são cinco os elementos possíveis, tendo cada qual sua cor característica, que nomeia os tipos de magia. Na esfera elemental do fogo, temos as magias vermelhas, com grande poder de ataque, a esfera elemental da água possui as magias azuis, especializada em efeitos que afetem diretamente os atributos dos oponentes; a esfera da terra e das plantas, responsável pela magia verde, concede aos usuários as características do mundo, como a resistência da rocha ou a velocidade dos ventos; a esfera da escuridão, com suas magias negras, são capazes, inclusive, de trazer mortos de volta à "vida" (mas ninguém garante qual será sua forma ou aparência nesta nova existência...); por fim, o quinto elemento, os céus, representando a magia branca, capaz de curas e milagres... Aliás, este sistema de cinco cores não se assemelha um pouco a um certo Cardgame? Hmm... Seria obra do acaso? Coincidências à parte, cada personagem (com exceção dos Lordes, como Cai e Lyonesse), seja ele general ou monstro, pode ter somente três esferas, na

As batalhas são todas com polígonos texturizados em tempo real. Os mapas, personagens e todo o resto utiliza-se de gráficos 2D.



Cada soberano possui sua própria quantidade de castelos e generais. Cai, por exemplo, possui somente oito Rune Knights, balanceando seu poder.

O sistema de turnos é o ponto que mais poderia receber críticas. Além de restringir muito suas ações, algumas vezes dificulta suas estratégias.

O maior atrativo do game, com certeza é seu storyline rico. Vários personagens secretos, várias missões e muito mais para horas de exploração.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

BRIGANDINE	
ATLUS	CD
ESTRATÉGIA / RPG	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.3
SOM	3.3
JOGABILIDADE	4.1
ORIGINALIDADE	4.0
DIVERSÃO	4.5

PROS

- Um ótimo storyline, envolvendo todo o futuro de um continente
- Uma infinidade de classes de personagens, tanto para Rune Knights quanto para monstros

CONTRAS

- O sistema de turnos restringe demais as suas ações
- A maioria dos personagens já começa com níveis extremamente altos

CLAS. FI

3.9

combinação que desejar. Isso não só garante ao usuário os poderes concedidos como também as fraquezas: um personagem com a esfera do elemental da Luz receberá mais dano de magias negras, e vice-versa. Redundante dizer mas, quanto mais esferas de um único elemento, mais poderosas serão as magias daquele tipo.

Como em Final Fantasy Tactics (Square, Playstation), Brigandine conta também com uma infinidade de sub-quests, permitindo a você mandar seus cavaleiros em missões paralelas à trama. Nisso podem estar em jogo problemas pessoais, contas a acertar ou buscas sem sentido. Tudo com a função de conseguir itens e armas especiais, personagens secretos ou mesmo um belo ferimento que manterá o cavaleiro incapacitado de lutar pelo resto do mês...

Tocando no assunto de tempo, vale citar que o sistema de turnos é até bastante restrito, apesar de mais realista, se comparado a outros, como Ogre Battle. Aliás, um dos poucos pontos negativos de Brigandine. Cada turno equivale a um mês, sendo dividido em duas fases, como os primeiros e os últimos quinze dias de cada. Na primeira delas, você tem a possibilidade de organizar os seus exércitos (adicionando ou removendo os elementos que desejar), nomear ou evoluir algum monstro, verificar a situação nos demais reinos, mandar cavaleiros à missões e invocar monstros para enriquecer os seus fronts. Todavia, nada de ataques. Na segunda fase, é dada a você a opção de executar ataques, visando proteger ou expandir seus domínios. Em contra-partida, nada de organizações. Somente ao final de cada mês as batalhas acontecem. "Mas qual o problema disso?", você se pergunta, sem entender. Simples: acentuando o realismo (magia e runas são reais? Bom, dizem que a mágica é uma mentira tão bem dita que até Deus acredita, mas isso não vem ao caso...), após sessenta anos de governo, seu personagem envelhece e é buscado pela Serpente do Caos (em outras palavras, ele bate as botas e é Game Over para você). E como cada ano possui doze meses, você tem apenas 720 turnos para completar o game! Muito? Depende do seu estilo. Se você gosta de dissecar o game até o último segredo, talvez isso não seja exatamente um número alto...

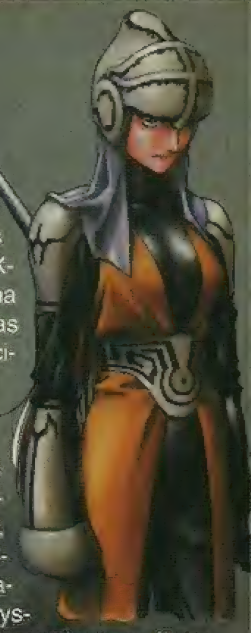
Desembainhes tua espada e cairás sobre ela...

Claro, não poderíamos de mencionar as batalhas. Afinal, nenhum game de estratégia é realmente de estratégia sem uma boa briga, certo? Uma vez diante de um embate, o estilo do game se altera completamente. Esqueça aquele negócio de caminhar na direção de castelos e mover tropas de uma cidade a outra. Brigandine passará a algo que se assemelha a Front Mission e Tactics Ogre. Independente do número de generais que você carrega no grupo, terá de escolher até três deles para entrar no campo de batalha. Cada Rune Knights pode carregar até seis monstros (dependendo da quantidade de Rune Power possuído pelo general; quanto mais poderoso o monstro, mais RP ele custará e, quanto menos RP o general possuir, menos monstros ele poderá controlar), cada qual com seus próprios níveis de experiência, habilidades e atributos. Você pode mover independentemente cada unidade, para se degladiar com outras. Assim que um ataque é realizado, a tela muda para uma seqüência de batalha poligonal, como em Shining Force III (Sega, Saturn). Caso um líder seja derrotado e existam mais no grupo (fora do campo de batalha), ele pode ser reposto. Quando todos os oponentes forem mortos, os oponentes fugirem ou o castelo for tomado, a batalha está terminada. Se algum Lorde é ferido gravemente, TODO o batalhão retrocede. A típica espada de dois gumes: tanto você pode usar isso como arma contra seus oponentes quanto eles em você...

Profissões

Apesar de tudo isso, talvez a característica mais marcante de Brigandine seja a quantidade de profissões / classes de personagens. E o mais incrível: tais características não são aplicadas somente aos Rune Knights, mas também aos monstros que compõem suas tropas! E, tendo em mente que cada classe básica possui um mínimo de três variedades possíveis, tem-se mais de SETENTA CLASSES de personagens! Só para os generais são quase trinta opções, indo desde cavaleiros e samurai até sábios e santos!

O sistema de classes, basicamente, é parecido com o de Seiken Densetsu III (Secret of Mana 2 por estes lados). Em outras palavras, você precisa de uma certa quantidade de níveis para poder acessar algumas profissões. Isso BASICAMENTE. Para os generais, há também uma segunda exigência. As profissões iniciais (Fighter, Barbarian, Mage, Ranger, Priest, Scout, Enchantress e Cleric) exigem certos valores nos atributos (como STR maior que 60 para Fighters, por exemplo). Daí por diante, é necessário que você seja Expert (indicado pelas estrelas sobre o personagem, que se tornam a palavra EXPERT! após a quinta) em certas profissões **E** ter uma certa quantidade de níveis (profissões secundárias necessitam de um nível maior que 10, enquanto terciárias maior que 20) para poder atingir outras. Para se tornar um Cavalier, por exemplo, você precisa ser Expert em Fighter e em Barbarian e ter um nível acima de 10. Cada uma das classes básicas possui três variantes. Assim, tem-se Berserker, Sorcerer, Druid, Wizard, Necromancer, Monk, Grappler, Guardian, Champion, Bishop, Cardinal, Archer, Artemis, Sorceress, Witch, Lector, Saint, Cavalier, Paladin, Avenger, Samurai, Shogun, Lancer, Valkyrie, Mystics, Sage... E outros. Vale lembrar que algumas classes são específicas para um certo sexo (Witches são apenas mulheres, enquanto Guardians somente para homens), mas quase sempre há uma variante semelhante do outro lado (como é o caso das Clerics e dos Priests).



Existem também as classes especiais para os generais, como Ninja (que necessita de Shihara, um personagem secreto que surge após a queda de Esgares, em seus exércitos, além de STR > 60 e AGI > 70). Os lordes, com exceção de Dryst e Lance, não podem mudar de classe. Dryst, o Tyrant do chapéu bufante, se auto declara Super Tyrant ao atingir o 30º nível, ganhando novas habilidades. Já o Prince Lance, ao derrubar o império de Esgares, passa a King, com o poderoso Geno-Flare e atributos turbinados.

Já os monstros são mais simples. Apesar de possuírem suas próprias magias, ataques, atributos, elementais e tudo mais, seria complicado demais fazer exigências quilométricas para os vários tipos de monstros. Assim, basta atingir um certo nível para que possam passar para a classe seguinte (um pouco de simplicidade nunca matou ninguém...). A quantidade de tipos de monstros é assombrosa. Como cada um deles possui em média três variáveis, o número cresce ainda mais. Dessa forma, esteja preparado para encontrar Ghouls, G-Scorpions, Jinns, Pixies, Mermen, Lizard Men, Hellhounds, Centaurs, Unicorns, Mandrakes, Clay Golems, Giants, Gryffons, Wyverns, Rocs, Dragons, Hydras, Demons, Angels (classes básicas), Vampires, Death Needles, Tritons, Daos, Marids, Efreetis, Djinnis, Fairys, Lizard Guards, Fenrirs, High Centaurs, Man Eaters, Pegasus, Nightmares, Stone Golems, Titans, Gigas, Couatls, Holy Griffins, Phoenixs, Red Dragons, White Dragons, Arch Demons, Tiamats, Arch Angels (segundo passo na evolução, exigindo Level 10), Vampire Lord, Poseidon, Bronze Golem, Salamander, Fafnir, Bahamut, Satan, Seraph e Talos (as classes definitivas, apenas para soldados de nível 20 ou mais).

Existem ainda itens especiais, ganhos nas Quests, que dão acesso a classes especiais, como Thor, Loki, Lilith ou Lucifer, lotados de características exclusivas. E, como já dito, quanto mais poderoso o monstro, mais Rune Power ele necessitará para ser controlado.

Tecnicamente falando?

Graficamente falando, o título não possui nada de extraordinário. Cerca de 75% em sprites e cenários pintados à mão (incluindo o mapa), enquanto batalhas utilizam-se de polígonos, sem destaque algum. As cenas de CG também não impressionam, deixando, inclusive, muito a desejar na movimentação (onde o recurso de Motion Capture não fora utilizado). O som não possui muitos atraentes, lembrando os típicos temas medievais de Ogre Battle ou Dragon Force.

Resumindo...

A essência de Brigandine está em seu Storyline e no sistema simples e divertido. Em outras palavras, removendo-se esses dois elementos, este seria mais um título medíocre e pouco conhecido como tantos outros lançados para Playstation. Assim sendo, a softhouse mostra que está ganhando seu espaço na preferência dos jogadores com games deste naipe. Ponto para a Atlus!

DEEP FREEZE

No começo do ano 2000 o terrorismo corria solto, levando todo mundo ao desespero. Então, uma força especial chamada Inter Ants foi formada para combatê-lo. Você, por alguma razão desconhecida, é escolhido para comandar esta esquadra de elite e tentar implantar a ordem, usando apenas uma arma.

As cenas em CG logo no começo do game, dão um show de visual, inclusive as cenas que contém explosões.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

DEEP FREEZE

SAMMY | CD

AÇÃO/ADVENTURE | 1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.9
SOM	2.8
JOGABILIDADE	3.7
ORIGINALIDADE	3.2
DIVERSÃO	4.1

PROS

- Muita ação, em um game vibrante

CONTRAS

- Praticamente o game não possui música

CLAS. FINAL 3.7

O game começa com uma impressionante cena em CG. Então o vice-presidente é tido como refém por um grupo chamado MAM em um edifício. Bruce, ou seja, você, é chamado para salvá-lo e também os outros reféns. Armado com uma shotgun, handgun ou uma machine gun, que você troca durante o jogo, e uma quantidade infinita de munição, acompanhado por um parceiro que você pode escolher.

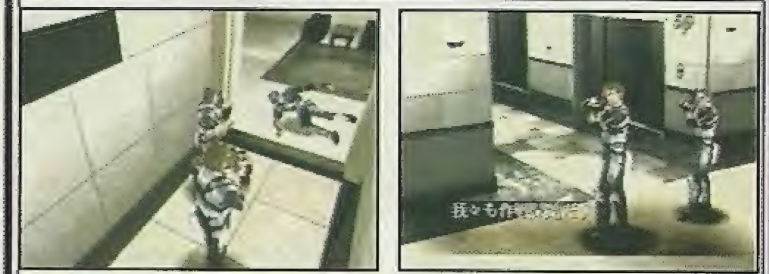
Na primeira fase, Deep Freeze é parecido com Resident Evil, embora sem os zumbis. Você explora e procura por itens, ou salva reféns para terminar a fase. Terminando esta fase o game continua com um diferente tema, área e objetivo. Às vezes você terá que procurar, destruir, correr, esconder, e coisas desse tipo. Para controlar seu personagem é que é um pouco incômodo.

Um radar lhe ajuda a localizar os inimigos, então pressione L1 para apontar corretamente a arma e dispare. Este sistema é bom quando o adversário está sozinho, mas quando eles te cercam, a mira focará apenas o mais próximo. Seu parceiro dá uma força com sua arma, mas tende a ser um pouco lento. Mesmo que você o atribua mais poder ele ajuda muito pouco.

A escolha de uma das 3 armas (shotgun, handgun, e uma machine gun) é vital, e uma arma errada pode fazer a vida do seu personagem se tornar miserável. A shotgun, embora com uma quantidade menor de balas, é muito poderosa. A hand gun é a arma mais balanceada, atira mais rapidamente e possui mais munição. Já a machine gun é a que possui mais balas, mas causa menos dano e só é recomendada para final de combate. Além das armas principais, você pode usar outros itens, como uma granada, uma flash bomb e um kit de primeiros socorros. Seu personagem também possui alguns movimentos especiais.

Os cenários são pré-renderizados também como Resident Evil. A animação do personagem é muito limitada, e não possui muitos detalhes. As cenas em CG são boas, e os personagens são em tempo real. Em matéria de som, eis o ponto fraco do jogo, praticamente não existe música e as vozes não são lá essas coisas.

Há algumas falhas em Deep Freeze, mas não deixa de ser um bom jogo.



Em alguns momentos do game, dá até para se lembrar um pouco com o grande game da Capcom, Resident Evil, precursor deste estilo de jogo.

SILENT HILL

"O medo de sangue tende a criar o medo pela carne"

RESIDENT EVIL 3?

Combinando puzzle, ação, boa jogabilidade e um ótimo enredo, a Konami lança mais um jogo no estilo Resident Evil, que tem inspirado muitos jogos ultimamente. É Silent Hill, considerado por muitos mais assustador que Resident Evil e Resident Evil 2 juntos.

Após um acidente de carro na extremidade da cidade, Cheril, a filha de Harry Mason, desaparece. Despertando do pesadelo, Harry encontra a cidade deserta, com apenas uma jovem policial, Cybil, o vigiando. Cybil está lá para descobrir o que aconteceu com a população da cidade. Mas será que ela é realmente amiga?

Assim começa a misteriosa trama de Silent Hill, lançando os jogadores em um mundo assombrado por demônios e escuridão.

É um sonho? Um pesadelo? Ou a mais pura realidade?

"Cheryl, onde está você?" chama Harry. Passos... O esboço de uma criança desaparece na névoa densa e o homem que procura por sua filha começa a longa perseguição. Precavendo-se do cachorro, se posta no portão de uma estreita ruela que conduz ao começo deste pesadelo. Um animal jaz em uma piscina de sangue com suas entranhas para fora. Mais adiante, intestinos esparramados por todos os lugares. Escurece de repente. Um cadáver foi amarrado nas grades. Há sangue por todos os lugares... caixas torácicas... intestinos...

A neófita policial Cybil vem até Harry Mason quando ele desperta dentro de um café na cidade chamada Silent Hill.

Os movimentos do personagem são bem naturais, o que é essencial em um game frenético como esse. Harry pega objetos, examina e os armazena em seu inventário para usá-los depois. As armas e munições são recolhidas da mesma forma. Esses itens devem ser descobertos na vasta cidade em 3D.

... Uma fotografia em preto e branco... Uma família feliz ... Uma atrativa enfermeira rasteja por baixo da mesa... Uma glamorosa policial com um sorriso de espedaçar corações... Dirigindo pela noite, um homem e uma criança... A policial em sua motocicleta... Uma moto caida na estrada... Uma garota aparece da escuridão... O acidente...

Os números indicam a ordem que você deve seguir para decifrar o quebra-cabeça do piano.

Para pegar o medalhão da mão do homem velho, utilize uma poção chamada Chemical.

DEATH

Para ajudar Harry em sua jornada ele conta com uma tocha (para usar quando a escuridão se deita), um rádio (que transmite um sinal de advertência quando um inimigo se aproxima), uma faca e uma pistola. Versões aperfeiçoadas incluem uma shotgun e um rifle.

Seu objetivo? Harry deve vasculhar a extensa área do jogo para descobrir o paradeiro de sua filha Cheryl. Você pode ir virtualmente para qualquer lugar de Silent Hill, como para dentro de edifícios, mas tome cuidado com as ruas que são habitadas alguns monstros ferozes que constantemente atacam pela terra e pelo ar.

Para manter o frame rate em alta, a Konami optou por dois tipos de ambientes: durante as horas de luz do dia, a densa fumaça limita severamente a distância de visão, enquanto quando a escuridão se cai, a tocha de Harry ilumina apenas ao redor.

A perspectiva da câmera é em terceira pessoa e pode ser mudada para sempre oferecer uma visão perfeita.

O sistema de mapa é mais útil que o de Resident Evil. Se uma porta está trancada, um marcador vermelho aparece no lugar exato no mapa. Se tiver um acesso livre, uma seta azul fica indicando.

Os inimigos são bem variados e atacam de uma maneira rápida e furiosa. Pelas ruas vagam cachorros em carne viva e répteis voadores com garras afiadas.

Os edifícios são assombrados por fantasmas e enfermeiras zumbis que vêm até você como touros furiosos.

Cada área deve ser jogada duas vezes, uma vez neste mundo e novamente na 'Twilight Zone'. Silent Hill é dividido em três zonas onde você descobrirá muitos edifícios enormes para investigar, como hospitais, igrejas, esgotos e parques de diversão. Há também uma delegacia de polícia, um ônibus escolar, algumas casas e um motel.

É mais do que lógica a comparação com Resident Evil, mas a Konami mostrou muita competência neste game que é mais do que recomendado, principalmente para os fãs do clássico da Capcom.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

SILENT HILL

KONAMI | CD

HORROR / ADVENTURE | 1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.4
SOM	4.7
JOGABILIDADE	4.6
ORIGINALIDADE	3.9
DIVERSÃO	4.9

PROS

- A história é uma das melhores, se compararmos com a dos Resitent 1 e 2
- Suspense de tirar o fôlego

CONTRAS

- Os gráficos estão um pouquinho granulados

CLAS. FINAL 4.8

beatmania APPEND 3rdMIX

A MANIA CONTINUA

Se você curtiu Beat Mania 2nd Mix, que virou febre no Japão e está se tornando mania por aqui, e quer mais músicas para jogar, é só procurar por Beat Mania Append 3rd Mix.

Para jogar Beat Mania Append 3rd Mix você precisa da versão anterior, por se tratar de um add-on, ou seja um complemento do primeiro, isto quer dizer que se você tentar jogar diretamente esta versão, o jogo vai pedir o CD anterior. Então você precisará carregar o primeiro CD de Beat Mania 2nd Mix na opção Disc Change do menu principal e então, ao invés do segundo CD, colocar Beat Mania Append 3rd Mix, e estará pronto para jogar, nada complicado.

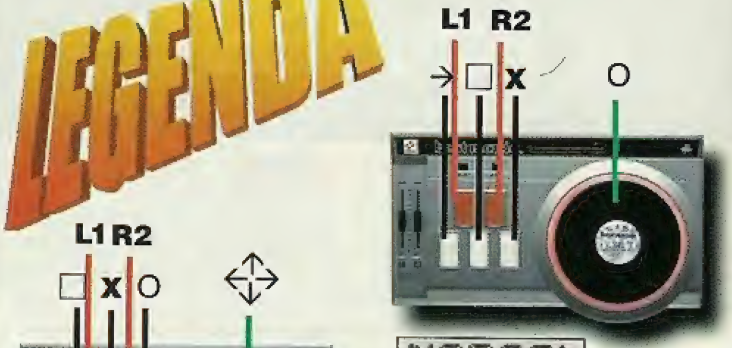
No geral o jogo continua o mesmo, com novos gráficos que, embora não tenham sido melhorados, a interface deste é mais bonita. O objetivo é dominar o ritmo e se tornar o melhor DJ do mundo.

Não se trata um update de Beat Mania, pois a intenção não foi fazer uma versão melhorada do jogo, mas sim, trazer mais músicas para jogar. Se a mania pegar, muitos jogos deverão seguir o mesmo esquema da Konami.

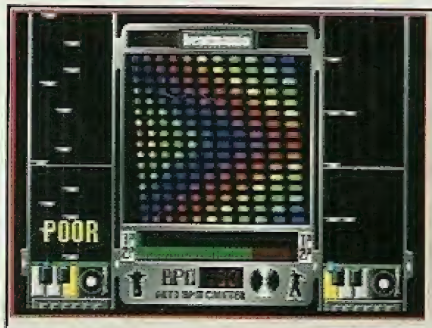
São vinte novas músicas e três secretas com novos estilos, como "Euro Beat," "Digital Funk," "World Groove," "Digi-Rock," e mais as da tabela abaixo.

Se você jogou Beat Mania 2nd Mix, dá até para encarar esses novos ritmos, se bem que agora é mais difícil do que já era, às vezes se tornando quase impossível atingir a pontuação máxima.

LEGENDA

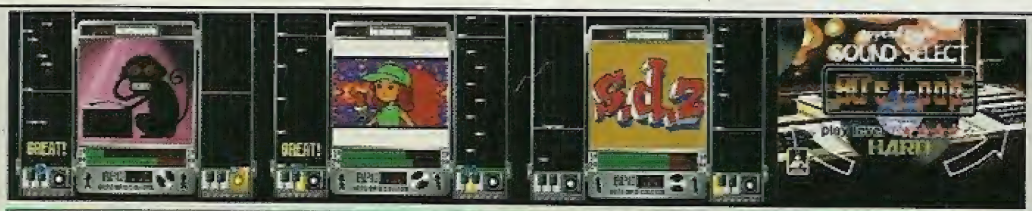


LEGENDA



A interface de Beat Mania esta um pouco diferente nesta versão, mas os gráficos ainda são o ponto fraco do game.

As músicas do game, ficaram ainda mais difíceis, mas não chegam a ser como o Ska no Beat Mania anterior.



AS 20 NOVAS MÚSICAS CONTIDAS EM BEAT MANIA 3rd MIX

ESTILO MUSICAL	NOME DA MÚSICA	MIXSADO POR
1- AMBIENT	life goes on	Quadra
2- SOUL	find out	nouvo nude
3- BALLADE(JAZZ-SOUL)	Do you love me?	reo-nagumo
BALLADE(JAZZ-SOUL)(2P)	Do you love me?	reo-nagumo
4- J-DANCE POP	Believe again(HYPER MEGA MIX)	dj nagureo featuring miryam
5- HIPHOP	s.d.z	DJ mazinger featuring Muhammad
6- FUNKY JAZZ GROOVE	StopViolence!	Herbie Hammock & His Band
7- HOUSE	wild I-O	nouvo nude
8- BOSSA GROOVE	La Bossanova de Fabienne	staccato two-F
9- 80`S J-POP	Believe again	Emotion of Sound featuring miryam
10- REGGAE	Queen`s Jamaica	Crunky Boy featuring Muhammad
11- SOUL	LOVE SO GROOVY	LOVEMINTS
SOUL	LOVE SO GROOVY(12inch version)	LOVEMINTS
12- BIGBEAT MIX	METALGEAR SOLID• MainTheme	ESPACIO BROTHERS
13- HOUSE	20.november	DJ nagureo
HOUSE(2P)	20.november(radio edit)	DJ nagureo
14- DRUM`N BASS MIX	Deep Clear Eyes	QUADRA
15- DIGITAL FUNK	nine seconds	nouvo nude
16-WORLD GROOVE	tribe groove	nite system
17- EURO BEAT	LUVTO ME	THIRD-MIX miryam reo yoshinori
18- HARDTECHNO	Attack the music	DJ FX
19- drum`n bass	super highway	nouvo nude
20- DIGI ROCK	area code	nouvo nude

FICHA TÉCNICA

PlayStation

BEAT MANIA APPEND 3rd MIX	
KONAMI	CD
DJ SIMULATION	2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	2.2
SOM	4.8
JOGABILIDADE	3.2
ORIGINALIDADE	3.9
DIVERSÃO	4.5

PRÓS
- Possuir vários estilos musicais.

CONTRAS
- Os gráficos poderiam ser melhores.

CLAS. FINAL 4.0

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

I'll be here...
Why...?
I'll be 'waiting'... Here...
For what?
I'll be waiting... For you...
If you come here
You'll find me
I promise.

"Eyes On Me"

Whenever sang my songs
On the stage on my own
Whenever said my words
Wishing they would be heard

I saw you smiling at me
Was it real or just my fantasy
You'd always be there
In the corner of this tiny little b

My last night here for you?
Same old songs, just once mo
My last night here with you?
Maybe yes maybe no...

I kind of liked it your way
How you shyly placed your eyes o
Oh... Did you ever know
That I had mine on you?

Darling... So there you are
With that look on your face
As if you're never hurt
As if you're never down

Shall I be the one for you
Who pinches you softly but sur
If frown is shown then I'll know
That you are no dreamer

So let me come to you
Close as I want to be
Close enough for me
To feel your heart beating fas

And stay there as I whisper
How I loved your peaceful eyes or
Did you ever know
That I had mine on you?

Darling... So share with me
Your love if you have enough
Your tears if you're holding bac
Of pain if that's what it is

How can I let you know
I'm more than the dress and the v
Just reach me out then
You'll know that you're not dream

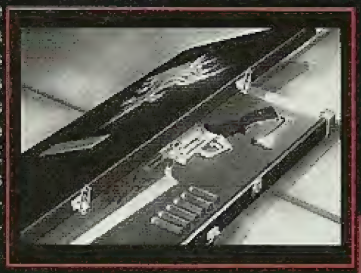
Darling... So there you are
With that look on your face
As if you're never hurt
As if you're never down

Shall I be the one for you
Who pinches you softly but sure
If frown is shown then I'll know
That you are no dreamer...

"Tudo o que uma pessoa pode imaginar, algumas podem tornar real". A ilustre frase de Julio Verne, autor de "A Volta ao Mundo em 80 Dias" e outros clássicos, seria a melhor forma de descrever o mais novo episódio da onipotente saga da Square. Tudo que uma pessoa poderia imaginar... O sonho de todo jogador, de todo fã do maior clássico dos RPGs de todos os tempos. Isso é Final Fantasy VIII.

Dia 14 de fevereiro, mais de dois anos após o último episódio (31 de janeiro de 97 fora o lançamento oficial de FFVII no Japão), finalmente a página da saga suprema de RPGs é virada, dando lugar ao seu oitavo capítulo. E, como seu predecessor, o game cumpre com todas as expectativas, sendo a obra prima máxima da Square. Quem acreditava que a softhouse não conseguiria se superar, enganou-se redondamente...

Como toda a série, Final Fantasy VIII ficará conhecido por seu enredo insuperável. Seja qual for o assunto, Final Fantasy sempre conseguia se destacar entre os demais. Assim foi com o "heroismo" (em Final Fantasy I, II e III, com os Light Warriors), com a "auto-confiança" (Cecil, de FFIV, passando de um impiedoso cavaleiro da morte para o paladino da justiça), com "as conseqüências de se brincar com as forças que a humanidade desconhece" (FFVI, com os Espers e o equilíbrio das forças do planeta) e com a "proteção da vida" (do famoso FFVII). E não poderia ser diferente com o mais forte dos sentimentos humanos, capaz de mover montanhas e derrubar castelos. A mais emocionante história de amor do mundo dos games.



Arrasa-Quarteirões

Mas esta obra de arte não ficará conhecida somente por este fator. A aceitação do público e o crescimento do sucesso da saga são dois fatores preponderantes. Apenas para se ter uma idéia, a produtora planejava ultrapassar a marca de mais de 7 milhões de cópias vendidas em todo o mundo. Difícil? Muito. Por isso mesmo, a empresa se surpreendeu com a venda de mais de 2,57 MILHÕES DE UNIDADES EM MENOS DE QUATRO DIAS! Simplesmente o game recordista em velocidade de vendas, estando completamente esgotado em todas as lojas às três horas da tarde. Naquela semana, o segundo lugar no mercado japonês era ocupado por All-Star Dairantou Smash Brothers, da Nintendo, com apenas 78MIL unidades vendidas... Somando-se a venda de todos os games (todos os não-FFVIII) naquela semana, equivalem a 10% das vendas do arrasa-quarteirões da Square. 83,6% do mercado era de FFVIII. Ao final da segunda semana após o lançamento, as vendas atingiam 2.7 Milhões. E isso tudo só no Japão. Daí até a chegada de sua versão americana, FFVIII periga ultrapassar a marca de 10 milhões de cópias vendidas. Apenas alguns toques: Gran Turismo, o mais famosos games de corrida da Sony, vendeu 6,2 milhões de unidades no mundo todo até hoje; seu Tekken 3 vendeu 4 milhões desde seu lançamento em março de 98, enquanto a soma da venda de todos os games da série Tekken atingem 10 milhões (ambos em nível de mundo).

Renascimento...

Final Fantasy VIII é também o marco da renovação. Nunca um game se alterara tanto de uma versão para outra. Talvez The King of Fighters 95 para 96, mas ainda assim não foram tamanhas as alterações nas partes gráficas, nos sistemas, musicais ou qualquer outra.

Graficamente, FFVIII está bem mais trabalhado que seu predecessor. Com batalhas texturizadas em tempo real (e não mais em Gouraud Shaded), cenários pré-texturizados e muito mais detalhados, esta é a prova viva de que a softhouse se superou. Alguns dos efeitos usados em FFVII como seqüências animadas de gráficos pré-texturizados foram substituídos por recursos do próprio console (como as fumaças das casas, por exemplo). Quebrando mais um tabu, as janelas de fala não são mais azuis, sendo substituídas pelo cinza, como uma das opções de FFVI. As de batalha, enquanto não ativas, simplesmente desaparecem, sobrando somente as barras. O próprio design dos personagens está diferente. Você não usa mais versões SD de seus personagens nos mapas e outros, mas sim algo mais realista, quebrando uma das tradições da saga, assim como a opção de não fazer com que os personagens "entrem" no líder, seguindo-o agora em fileira.

Mas a parte gráfica que merece mais destaque são os trabalhos realizados nas CGs. Toda a ação que faltava em FFVII está presente aqui. Com uma velocidade frenética, elas surpreendem pelo realismo das movimentações. E, apesar de todo o realismo, o pessoal da Square conta somente com seu talento. Em outras palavras, eles NÃO usam o processo de Motion Capture. Assim, todo o realismo da cena da dança entre Squall e Rinoa, ou os Street Dancers da passeata de Idea, não foram gravadas anteriormente, com atores, e digitalizadas. Saíram diretamente da cabeça dos produtores. Algo que nenhuma outra produtora foi capaz de fazer. Transformar em realidade toda a imaginação de uma pessoa.

A Redenção de Nobuo Uematsu

Depois das pesadas críticas recebidas pelas músicas de baixa qualidade de FFVII, Nobuo Uematsu, compositor oficial da série Final Fantasy, parece ter lutado para recuperar seu antigo status. Com novos arranjos e canções que aproveitam melhor a capacidade dos CDs, o novo episódio da série tem sua fama reforçada. Algumas lembrando temas memoráveis (como a da cidade de Zozo, de FFVI, lembrando as músicas do Card Battle), outras completamente inéditas, mas todas no mesmo naipe ou superiores às de Final Fantasy VI, consideradas as melhores da saga.

Aliás, pela primeira vez uma música presente no game é cantada (os temas cantados com os arranjos de FF eram todas versões Arranged Soundtrack). A Square contratou Faye Wong, a mais famosa cantora pop de Hong Kong, especialmente para gravar "Eyes on Me", canção tema que conta a história de Laguna, ainda soldado de Galbadia, e seu amor secreto por Julia, a pianista. O resultado não poderia ser diferente: aceitação total do público, apesar de aparecer somente na seqüência final.

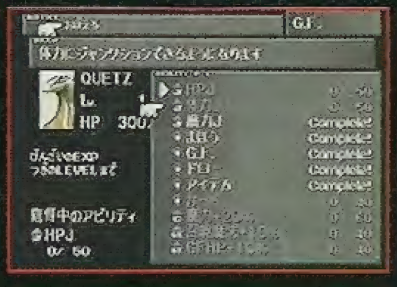
Carisma

Um dos motivos para que Tetsuya Nomura, character designer dos dois últimos FFs, usasse personagens menos caricatos fora a opção de se valorizar os sentimentos e expressões dos mesmos. E foi o que conseguiram. Nos demais Final Fantasies, era fácil se mostrar quando um personagem estava triste ou zangado, mas complicava quando o objetivo era demonstrar tédio ou alegria ao encontrar alguém, por exemplo. Em Final Fantasy VIII essa dificuldade não trasnparece. O modo com que Rinoa convida Squall para dançar, durante o baile da SeeD, rodando o dedo indicador como se quisesse hipnotizar e convencer o rapaz, seria muito mais complicado com um modelo em SD. O mesmo vale para o reencontro dos dois, dentro do trem dos Forest Owl, quando ela salta e abraça-o.

Tal fato também garantiu uma segunda qualidade aos personagens: carisma. Os participantes de FFVIII talvez sejam os mais carismáticos desde a sexta versão. Cada um deles possui sua forma de andar, de lidar com seus sentimentos e com outros, expressando-os das mais variadas formas. É quase como se eles possuíssem espírito próprio, como se estivessem realmente vivos e isso não fosse um jogo, mas um filme. Assim, temos Squall, mais frio que o próprio ninja Shadow (de FFVI); Zell, o verdadeiro mala sem alça; Rinoa, a pessoa 100% alto astral apesar das perdas; Irvine, o atirador a la Billy Lee Black (de Xenogears), mas com um toque mulherengo de Edgar Roni Figaro (também de FFVI); e tantos outros. Sem contar os personagens secundários, como Cid Kramer, com a cara do Robin Willians (de Uma Babá Quase Perfeita), e o presidente Deringer, lembrando o Soichiro Irimajiri, presidente da Sega of Japan...

Sistemas

Todas as versões de Final Fantasy possuem suas novidades em termos de sistema. Nesta oitava parte isso não é diferente. Esqueça Magicites, Summons ou Summon Materias. A palavra que rege aqui é Junction. Sem ela, você não pode fazer nada além de atacar com golpes normais. Nem defender, nem mudar de posição, nem nada. Para ganhar os comando, você precisa "juntar" uma Guardian Force. Você receberá os comandos (como Draw, Magic ou Item) correspondentes às habilidades de seus Guardiões. Uma vez tendo unido-os às GFs, você também pode ligar certos atributos dos per-



FICHA TÉCNICA

PlayStation

FINAL FANTASY VIII	
SQUARE	4 CDs
RPG	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.9
SOM	4.7
JOGABILIDADE	4.8
ORIGINALIDADE	4.8
DIVERSÃO	5.0

PRÓS

- Simplesmente um novo passo na escala evolutiva de FF
- Toda a ação que faltara em FFVII está presente, em dobro, nesta seqüência
- Muitos outros mas não cabem aqui nesse espaçinho...

CONTRAS

- Há? Contras? Onde? Aqui? Ah, passa na terça-feira, depois do almoço...

CLAS. FINAL

5.0

sonagens com algumas magias, ganhando proteções ou elementos aos seus ataques. Complicado? Um pouco, mas não impossível de se acostumar.

As magias, antes foco de Final Fantasy, agora perderam muito de sua utilidade, não passando de itens que você pode conseguir lutando com oponentes. Por outro lado, você agora pode combiná-las com certos Status, através do Junction, em conjunto com as GF. A Guardian Force Shiva, por exemplo, permite a você combinar alguma magia à sua Magic Defense se o personagem estiver ligado a ela. Assim, se você der Junction em uma magia Blizzard em sua Magic Defense, por exemplo, você terá proteção contra esse elemento.

Os Guardian Force fazem as vezes das Summon Materias de FFVII. Contudo, aqui elas são seres, e não conhecimentos. Possuem seus próprios níveis, bem como habilidades e energias, evoluindo como os personagens. Você pode até renomeá-los, como fazia com seus personagens nos FFs anteriores. As habilidades variam de pessoais (como elevar o HP do personagem a quem está ligado), comando (como Card, de Quetzalcoatl) ou habilidade para o grupo (encontrar Draw Points secretos, atrair chocobos, etc).

Nem grana e nem armas!?

Isso mesmo. Em FFVIII, as coisas ficaram bem mais realistas. Você não encontra grana com os oponentes, ganhando somente EXP, AP (a EXP dos Guardian Force) e alguns itens. Isso acaba com a velha discussão de "onde diabos aquele Weapon carregava aquele tanto de Gil?". A única forma de se conseguir dinheiro é trabalhar para a SeeD. De tempos em tempos, você recebe uma certa quantidade de Gil. Quanto mais alta sua colocação na SeeD, maior o seu salário. Após a missão de Dollet, você será aceito como cadete da SeeD, em Level-4, podendo progredir até o trigésimo nível. Para tanto, você deve realizar testes escritos (no monitor de sua classe) na Garden de Balamb. A cada teste bem sucedido, seu cargo se eleva. Suas ações também podem garantir promoções. Cumprir uma missão em um tempo razoável concede a você um cargo mais alto na SeeD. Mas atenção: o inverso também pode acontecer...

Quanto às armas, você não compra novas, apenas melhora a sua. Para tanto, você precisa de duas coisas: alguns itens, conseguidos ao se vencer oponentes, e revistas, mostrando quais os ingredientes necessário para se conseguir certa arma. Mais desafio para evoluir as armas? Exatamente.

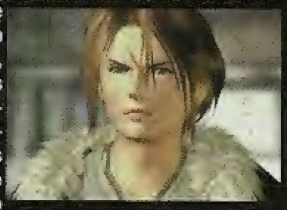
Travas

Agora o maior problema: para se jogar Final Fantasy VIII, você precisa de uma de duas coisas: ou um Playstation original japonês, sem modificações (como chips para rodar CDs estrangeiros), ou um Game Shark, para o caso de seu console ser americano. A Square desenvolveu travas que checam seu aparelho constantemente. Se for um PS americano, por exemplo, ele parará e não mais rodará. Para burlar isso, você pode usar uma série de códigos de Game Shark que desativam essa opção. Confira-os na seção Pró-Dicas.

Um pouco sobre os personagens de FFVIII

Nome: Squall Leonhart
Idade: 17
Sexo: Masculino
Altura: 1,77 m
Data de Aniversário: 23 de Agosto
Tipo Sanguíneo: AB
Arma: Gunblade

Histórico: Muito pouco se sabe sobre o passado, motivações ou preferências deste jovem cadete da SeeD. Isso, por um único motivo: Squall não gosta de comentar sobre esses assuntos. Aliás, ele não gosta de falar sobre nada sobre si ou alheio a si. Frio por natureza, abomina a indiscrição e a todos com este "defeito". Prefere ficar só, tornando-se uma pessoa pouco sociável e, algumas vezes, até mesmo insensível e grosseiro. Todavia, tudo isso parece prestes a mudar, com a chegada de um jovem de longos cabelos negros...

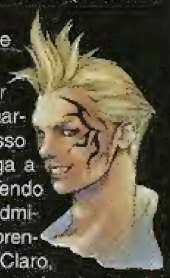


Nome: Rinoa Heartilly
Idade: 17
Sexo: Feminino
Altura: 1,63 m
Data de Aniversário: Já está querendo saber demais!
Arma: Blaster Edge

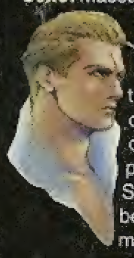
Histórico: A bela jovem de longos cabelos negros (e uma mecha colorida...) é a única que consegue lidar com Squall, sendo uma espécie de "carga oposta" ao rapaz, que conhecera durante o baile de premiação da SeeD. Incrivelmente bela e enigmática, ela faz parte da organização anti-Galbadia, Forest Owl, que pede auxílio à Garden de Balamb, gerando um reencontro inesperado. Sempre de bom humor e gentil, Rinoa é capaz de fazer até o mais rude sorrir para a vida. A fonte de inspiração e incentivo do grupo, talvez por sua franqueza, falando exatamente o que pensa. Todavia, ainda existem muitos segredos por trás desta garota dos sonhos...

Nome: Zell Dincht
Idade: 17
Sexo: Masculino
Altura: 1,67m
Data de Aniversário: 17 de março
Tipo Sanguíneo: B (de BARATA)
Arma: Glove

Histórico: Mala. E sem alça. Esta é a melhor descrição para Zell. Um mestre nas artes marciais, com um grande diferencial: o excesso de entusiasmo, que algumas vezes chega a irritar qualquer um. Em especial Squall. Tendo entrado na Garden aos 13 anos, devido à admiração por seu avô, um grande soldado, Zell aprendeu a deixar que seus punhos falem por si. Claro, sua energia inesgotável também influenciou muito nisso, sendo seu ponto forte. Em contra partida, encontrar um motivo para colocar suas artes em ação é seu grande problema...



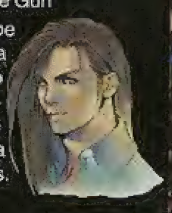
Nome: Seifer Almasy
Idade: 18
Sexo: Masculino
Altura: 1,88m
Data de Aniversário: 22 de dezembro
Tipo Sanguínea: A
Arma: Gunblade



Histórico: Um alto oficial na Garden, aspirante a um cargo na SeeD. Desde sua infância fora tratado como uma criança problema, por seu excesso de violência e dificuldade em seguir ordens, preferindo agir por conta própria. Sua própria imagem exprime sua arrogância. Entretanto, Seifer respeita as capacidades de Squall, percebendo que ele será um grande soldado. Por isso mesmo, considera-o seu rival.

Nome: Laguna Loire
Idade: 27
Sexo: Masculino
Altura: 1,81m
Data de Nascimento: 3 de janeiro
Tipo Sanguínea: B
Arma: Machine Gun

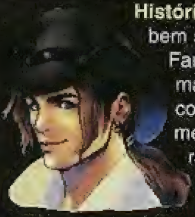
Histórico: Um homem de coragem, que sabe usar uma caneta para abalar o mal com tanta maestria quanto maneja uma arma de grosso calibre. Por compaixão aos menos favorecidos, este jornalista que conta os horrores e armações da guerra arrasa os poderosos à sua própria maneira: através da força das palavras.



Nome: Selphie Tilmett
Idade: 17
Sexo: Feminino
Altura: 1,57m
Data de Aniversário: 16 de julho
Tipo Sanguínea: B
Arma: Nunchaku

Histórico: Uma garota de forte caráter e personalidade. Apesar de sua aparência inofensiva, tem um talento nato para a batalha, deixando muitos oponentes surpresos. Com uma língua afiada, nunca se importou em dizer o que pensa, o que já causara-lhe uma série de problemas...

Nome: Irvine Kinneas
Idade: 18
Sexo: Excelente
Altura: 1,85m
Data de Nascimento: 24 de novembro
Tipo Sanguínea: O
Arma: Shotgun

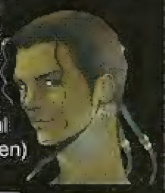


Histórico: O cadete da Garden de Galbadia mais bem sucedido no grupo de atiradores de elite. Famoso por sua beleza, confiança e por jamais ter errado um tiro em sua vida, é o mais cogitado rapaz do colégio militar. Por isso mesmo, costuma rotular a si mesmo de "Atirador Nº 1 da Garden". Mesmo parecendo um cowboy que somente se importa com a liberdade, dentro de si ele guarda uma personalidade sensível e séria, capaz de tomar as decisões corretas quando necessário.

Nome: Quistis Trepe
Idade: 18
Sexo: Feminino
Altura: 1,72m
Data de Nascimento: 4 de outubro
Tipo Sanguínea: A
Arma: Chain Whip

Histórico: Tendo ingressado na SeeD aos quinze anos, Quistis era a professora de Squall e seus aliados. Agora, deposta de seu cargo, acompanha o recém promovido Squall como supervisora a mando da SeeD. Por seu convívio com o rapaz, conhece profundamente suas mais escondidas manias. Mesmo assim, não raras são as vezes que ela se surpreende com as reações rudes do aluno.

Nome: Kiros Seagul
Idade: 28
Sexo: Masculino
Altura: Desconhecida
Data de Nascimento: Desconhecida
Tipo Sanguínea: Desconhecido
Arma: Katar

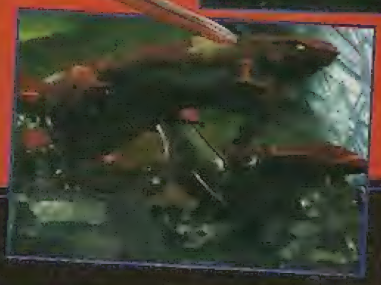


Histórico: Muito pouco é sabido sobre este soldado de Galbadia. Serviu juntamente com Laguna, abandonando a carreira militar juntamente com ele. Conhecido como "Morte Rápida", usa suas Katar (armas como as de Voldo de Soul Calibur ou de Ripper, de Battle Arena To Shin Den) com muita destreza.

Nome: Ward Zabback
Idade: 31
Sexo: Masculino
Altura: Desconhecida
Data de Nascimento: Desconhecida
Tipo Sanguínea: Desconhecido
Arma: Lança

Histórico: Assim como Kiros, pouco se sabe sobre Ward. Servira juntamente com os dois, lutando por Galbadia. Respeitado por sua força e seu tamanho (apesar de estar um pouco acima de seu peso), usava uma pesada lança que arremessava contra seus oponentes. Na verdade sua arma mais parece uma lança... Mas, ainda assim, deixou o exército juntamente com Laguna e Kiros.

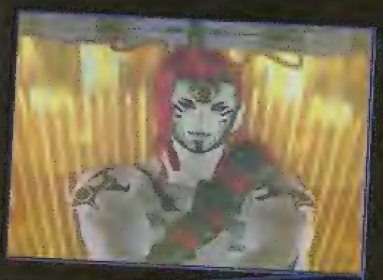
Como nos episódios anteriores, os personagens também encontrarão uma airship. A diferença aqui é que a Ragnarok, construída 20 anos antes da aventura de Squall e seus amigos, não é exatamente uma Airship, mas sim uma SpaceShip. Em outras palavras, ela permite viagens espaciais. Outra vantagem é o grande poderio bélico carregado pela nave.

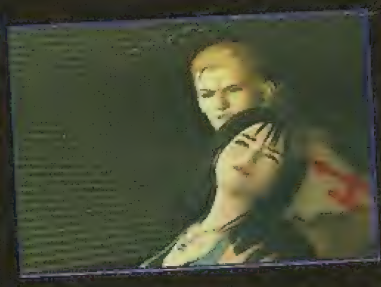


Os pequenos bichos de grandes patas, os Mumba são uma raça semi-inteligente que vive nos arredores de desertos. Apesar da aparência inofensiva e da pouca importância que qualquer um daria a eles após uma primeira olhada, eles terão um importante papel, envolvendo Squall e Laguna na prisão do deserto...

O Card Battle é uma das melhores formas de relaxar entre as batalhas. Você pode desafiar as pessoas usando o ___ e vence quem tiver mais cartas da cor correspondente. Caso vença, ganhará uma carta dele que esteja em jogo. Caso perca, o oponente tem o direito de escolher uma carta de sua mão.

As seqüências de CG são as melhores de todos os tempos. Confira abaixo algumas das mais animais





Algumas Guardian Forces, como a Siren, por exemplo, são conseguidas ao se dar Draw em alguns chefes. Portanto, sempre que encontrar um oponente desconhecido, use o comando Draw e roube as magias que você não possuir!

3 TALES OF PHANTASIA

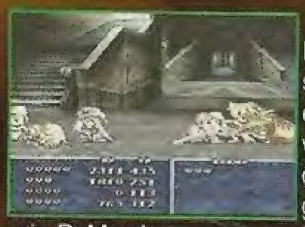
"A mensagem de Matel ainda ecoava em minha mente quando Chester comentou sobre a peculiar fumaça negra que unia os céus e a terra. Um grilhão vertical, como um caminho para as almas, um Post Script da destruição. A destruição da vila de Totus. Imediatamente as palavras de minha mãe brotaram em minha mente. Sem relutar um segundo sequer, corremos para o lar devastado. Como numa reação automática, uma leve chuva começou a descer das nuvens, apresentando os pêsames das nuvens à nós e a nossos olhos, que presenciavam o mais brutal cenário. Mortos. Todos. Corri para a academia, na esperança de encontrar meus pais vivos. A pressa apenas alimentou minha decepção. Meu pai, morto diante da entrada, e minha mãe, deixando que a vida escorresse entre minhas mãos... Apesar da dor, procuro por Chester, terminando por encontrá-lo em sua casa, diante do corpo inerte de sua irmã Ami. Não permitiram nem que uma criança de cinco anos vivesse..."

Lançado inicialmente em meados de 94, Tales of Phantasia foi um marco na história do SNES: o primeiro game com 48 Megabits de memória. Claro, você pode dizer que Star Ocean tem a mesma quantidade de memória ou que Tengai Makyo Zero tem 72 Mbits, mas Tales of Phantasia tem um grande diferencial: foi o maior dos poucos games a conseguir uma vendagem considerável diante da concorrência pesadíssima de Dragon Quest VI, da Enix (a segunda maior saga de RPGs no Japão, perdendo apenas para Final Fantasy).

Em seus 48 Mbits, um dos melhores RPGs para o console. Sistema de batalha divertido e inovador, storyline de primeira grandeza, graficos magnificamente detalhados e um dos melhores sons de todos os tempos. Apenas para se ter uma idéia, a apresentação de mais de dois minutos era cantada, com uma qualidade nunca antes vista no Super Famicom. O mesmo se aplicava às toneladas de vozes para magias e batalhas. Havia até mesmo diálogos falados entre personagens! Uma pedra preciosa entre as centenas de títulos do 16-bit da Nintendo.

E, para que esta jóia que tinha tudo para dar certo (exceto sorte, talvez...) não acabasse esquecida entre o mar de títulos do gênero (claro que o grande sucesso de Tales of Destiny também influenciou MUITO na idéia...), a Namco restaura o enredo de elevado naipe e realiza um trabalho impressionante, trazendo de volta Cless, Mint e todos aqueles que combateram Dhaos, ao Playstation.

Dhaos, o rei do poder ilimitado

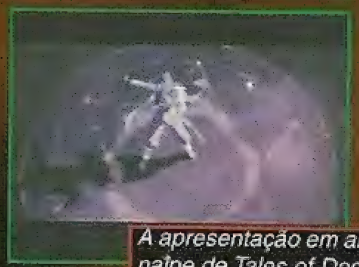


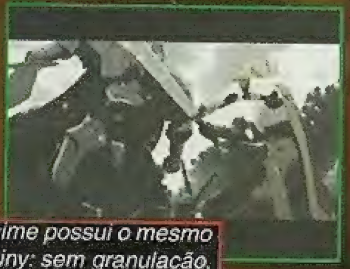
Há muitos anos, um rei chamado Dhaos enlouqueceu diante de seu imenso poder, voltando-se contra seu reino e, em seguida, contra seu mundo. Através da força, conquistou e governou durante muito tempo. Até que quatro guerreiros, liderados pelo feiticeiro Tornix D. Morrison, conseguiram derrotar o monarca, selando-o em um sarcófago com a magia Indignation. As chaves para o esquife eram quatro colares. Cada um deles ficara com um dos membros do grupo. Apesar de ninguém acreditar realmente que o "imortal onipotente" estivesse morto, ao menos isso apontou um raio de esperança aos habitantes deste mundo.

O tempo passa. Entre os bravos heróis que derrotaram Dhaos estavam Miguel, o mestre espadachim, e Maria, a arqueira, que voltaram à sua cidade natal, Totus, onde voltaram a viver pacificamente e tiveram um filho, Cless. Desde muito pequeno, Miguel ensinava ao pequeno como empunhar um sabre de cavaleiro, tendo em vista seu futuro como guardião do colar. Mas seus treinamentos não chegaram a se completar. Um dia, durante uma caçada do rapaz com seu amigo Chester, o vilarejo fora atacado. Miguel e Maria lutaram o máximo até que suas forças abandonassem seus corpos. Mas, ainda assim, as forças desconhecidas conseguiram derrubá-los, queimando o vilarejo e assassinando a todos que ali viviam. Chester opta por ficar por ali, cuidando do enterro de seus conhecidos e familiares. Cless, em contra-partida, prefere correr o mundo em busca de uma resposta para o ato brutal e, se necessessária, uma vingança contra os mandantes.

Diferente de Tales of Destiny, os diálogos no mapa (que aqui é completamente poligonal) podem ser acionados com SELECT.

O Linear Motion Battle System está ainda mais divertido com a adição de alguns elementos presentes em Tales of Destiny.





A apresentação em anime possui o mesmo naipe de Tales of Destiny: sem granulação, com muita ação e qualidade. Impecável!

FICHA TÉCNICA

PlayStation

TALES OF PHANTASIA	
NAMCO	CD
RPG	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.1
SOM	4.7
JOGABILIDADE	4.5
ORIGINALIDADE	4.5
DIVERSÃO	4.6

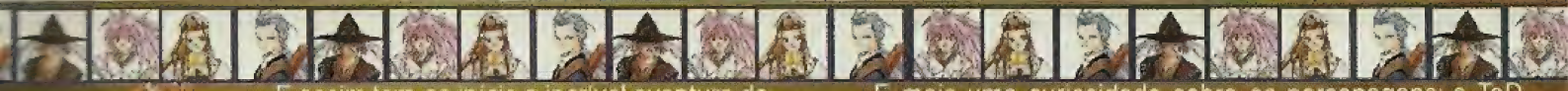
PROS

- Tales of Phantasia para PS não é mais um relançamento de um clássico da Namco, mas sim um Remake completamente novo
- O som chega a superar seu predecessor

CONTRAS

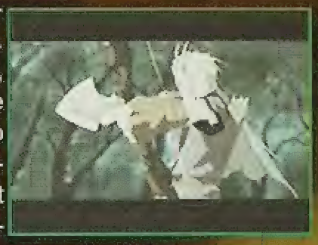
- Talvez a falta de algumas cenas adicionais em anime?

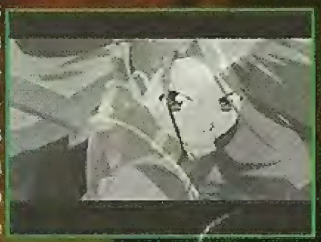
CLAS. FI 4.6



E assim tem-se início a incrível aventura de Cless Alvein, que parte de sua vila sem a menor idéia do fardo que carregava como descendente dos heróis que derrotaram o rei maligno. Um enredo que se desenrola entre as linhas temporais, ora no presente, tentando impedir que Malice reviva seu mestre e, em seguida, caçando o próprio Dhaos, que começa a sugar a energia do planeta para reconstituir seu poder; ora no futuro, perseguindo o rei, que fugira para o futuro, onde governa supremo.

Ao lado do espadachim, outros guerreiros aceitam para si o dever de proteger o mundo. Chester Barklight, arqueiro e melhor amigo de Cless, divide os mesmos anseios do combatente de Totus, em busca daqueles que tiveram a crueldade de assassinar sua irmã Ami, de cinco anos. Apesar de parecer uma pessoa calma, sua ansiedade e impetuosidade já lhe causaram muitos problemas. Mesmo tendo a mesma idade de Cless, dezessete anos, aparenta ser mais velho. Mint Adnade, a jovem curandeira, se vê atraída de certa forma pelo rapaz. Talvez seja a facilidade com que ele se relaciona e faz novas amizades que tenha atraído a garota da voz suave. O fato de ser a filha de Mary Adnade, a curandeira que selara Dhaos juntamente com Morrison e os pais de Cless também contribuíram para sua decisão. Arche Klaine, meio-elfa com a incrível capacidade (aliás, possuída pelas deusas da morte na mitologia japonesa também) de voar em uma vassoura, depara-se com uma certa ligação entre Dhaos e Demitel, seu "lado negro". Klarth F. Lester, o invocador, resolve partir com o grupo para adquirir conhecimento. Bastante tímido, Cless e os demais são os primeiros com quem ele não se sente retraído (depois de seus elementais), mesmo com seus vinte e nove anos de idade. Por fim, Suzu, personagem que estava presente na versão original mas não se unia aos heróis. Agora, a pequena ninja de onze anos mostra seus dotes e poderes. Fora estes, temos também Matel, o espírito do planeta, que revala a absorção de sua energia por um ser de poder imensamente maior que o dela, sendo uma espécie de mentora aos guerreiros; e Morrison, o mago que banira Dhaos uma vez, mas que fora perdendo seus poderes com o passar dos tempos.





Todavia, um dos maiores trunfos de ToP é a humanidade dos personagens. São pessoas comuns, que se vêem impelidos a realizar tarefas para a própria sobrevivência. Pessoas que se erram, que possuem suas falhas mas que têm muitas virtudes, como a coragem e a amizade. Pessoas que até mesmo se apaixonam. Cless e Mint, Arche e Chester, Klarth e sua eterna amada... Sem contar o incrível senso de humor, que dá o toque decisivo ao storyline. A cena do banho no vilarejo dos ninja é simplesmente impagável.

E mais uma curiosidade sobre os personagens: e ToD, Cless e Arche fazem uma aparição especial para ensinar Stan uma das técnicas sagradas de sua Swordian. Todavia, a Namco traduziu seu nome para Cress! Como isso poderia se resolver em uma possível conversão? Ninguém sabe...

Sistemas antigos e novos

Um dos maiores destaques de ToP é seu sistema de batalha, batizado simplesmente de LMB (Linear Motion Battle). Nele você controla seu personagem em batalhas completamente em tempo real, dando ordens a seu grupo ou mesmo indo com tudo para cima dos oponentes, podendo até mesmo executar combos de mais de trinta hits! O sistema original já era divertido. Com a adição das atualizações presentes em Tales of Destiny, as lutas se tornam quase 50% da diversão do game.

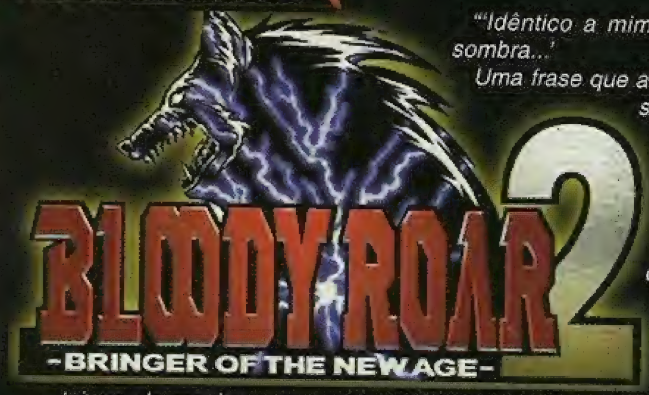
O sistema de classes continua, podendo o personagem ganhar novas classas ao se cumprir certas condições especiais, como falar com alguém ou fazer uma entrega de algo. Cless, por exemplo, começa como Apprentice, podendo terminar como Fencer, como seu pai.

Outra peculiaridade no título é a forma como os personagens ganham suas técnicas. Mint é a mais normal de todos, recebendo suas magias de acordo com o seu progresso. Klarth, o invocador, precisa contactar e fazer contratos com os elementais e outras criaturas para que ele possa executar as mega-poderosas Summon Magics. Arche ganha seus feitiços ao falar com pessoas, pagar para mestres ou mesmo ao encontrar em baús. E o mesmo vale para as Skills, algumas podendo ser ganhas com a evolução do personagem, enquanto outras precisam de mestres ou coisas do gênero. Aliás, tocando nesse assunto, alguns personagens ganharam técnicas novas. Chester não possuía técnicas na versão de SNES, mas agora teve sua técnica aprimorada e ganhou novas formas de ataque.

Entre inovações, temos a maravilhosa parte gráfica, completamente remodelada e ainda mais detalhada; um mapa poligonal melhor trabalhado que em ToD; uma tonelada de vozes novas (aliás, a música que precede a aventura é a mesma da versão original, a canção cantada "The Dream Will Not Die"); diálogos entre os personagens no mapa, como em seu sucessor (mas que, agora, pode ser acionada com Select) e dezenas de novas missões paralelas.

Resumindo...

É uma grande iniciativa da Namco dar vida nova a velhos clássicos, com gráficos, sons e inovações melhoradas. Este não é somente um relançamento, mas um verdadeiro Remake. Uma atitude que, pelo visto, parece ter incentivado outras softhouses (entenda-se: Squaresoft e seu onipotente Final Fantasy VI). Este é um forte candidato para o próximo RPG a ganhar sua versão americana (depois de, claro, Final Fantasy VIII...). Apenas esperamos que a Namco tenha um cuidado maior com as traduções e não corte algumas partes do game, como o ocorrido em Tales of Destiny, que perdera boa parte dos diálogos falados e até alguns personagens. Mas, de qualquer forma, ponto para Namco pela versão japonesa!

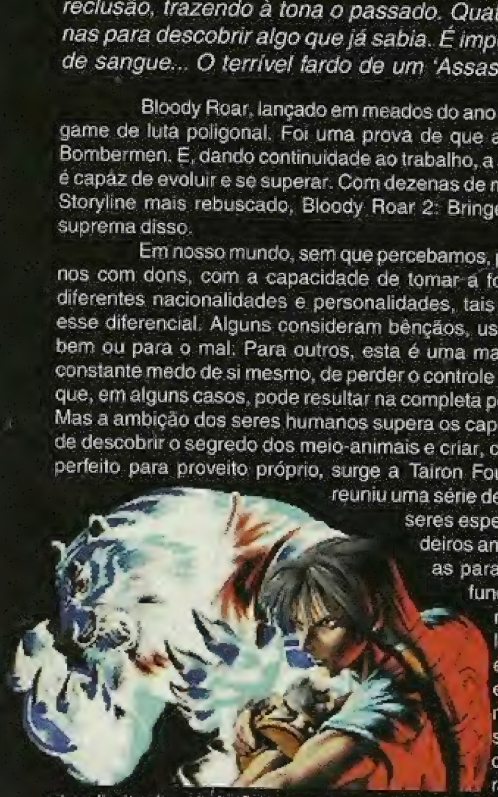


"'Idêntico a mim... Como uma sombra...'

Uma frase que atormenta meus sonhos e ecoa em meus pensamentos. Mais até que a maldição, que carrego e controlo dia a dia, um dia o fizera. Contudo, a escolha foi minha. Aceitei aquela menina como minha discípula pois vi pureza e coragem em seus olhos... E por não perceber que jogava para o alto quatro anos em reclusão, trazendo à tona o passado. Quatro anos nas montanhas, apenas para descobrir algo que já sabia. É impossível fugir ou negar o rugido de sangue... O terrível fardo de um 'Assassino Perfeito'."

Bloody Roar, lançado em meados do ano passado, não foi somente mais um game de luta poligonal. Foi uma prova de que a Hudson não é feita somente de Bombermen. E, dando continuidade ao trabalho, a softhouse mais uma vez prova que é capáz de evoluir e se superar. Com dezenas de melhorias e novidades, além de um Storyline mais rebuscado, Bloody Roar 2: Bringer of a New Age é a testemunha suprema disso.

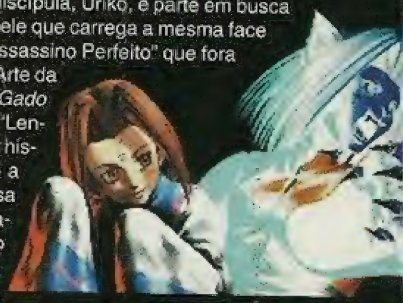
Em nosso mundo, sem que percebamos, pessoas especiais nascem. Humanos com dons, com a capacidade de tomar a forma de meio-animais. Das mais diferentes nacionalidades e personalidades, tais seres encaram formas adversas esse diferencial. Alguns consideram bênçãos, usando-os a seu bel prazer, para o bem ou para o mal. Para outros, esta é uma maldição, que obriga-os a viver em constante medo de si mesmo, de perder o controle da fera dentro de si. Uma situação que, em alguns casos, pode resultar na completa perda da sanidade e humanidade... Mas a ambição dos seres humanos supera os caprichos da mãe natureza. Na ânsia de descobrir o segredo dos meio-animais e criar, com suas próprias mãos, o híbrido perfeito para proveito próprio, surge a Tairon Foundation, sociedade secreta que reuniu uma série de milionários por todo o mundo. Os seres especiais foram caçados como verdadeiros animais, sendo levados como cobaias para os cientistas inescrupulosos da fundação. Muitos morriam devido aos maus tratos, enquanto outros, pelos terríveis experimentos... Mas existiram também aqueles que se ergueram contra esses crimes. Homens e mulheres especiais, cansados de todas as matanças ou com um objetivo maior, que lutaram por sua liberdade e pelo simples direito de existir. Criaturas que, ao final da árdua batalha, conseguiram derrubar a Fundação Tairon e seu reino de terror. Seres que voltaram a viver suas vidas normais por pacíficos quatro anos...



Até que estranhos ataques voltaram a acontecer. Alguns dos humanos especiais foram raptados e levados a um destino desconhecido. Apesar de rezarem para estarem errados, suspeitam que a Tairon Foundation fora novamente reestruturada. E, mais uma vez, os guerreiros são obrigados a se levantar diante da ameaça iminente, liberando seus rugidos de sangue...

Os que se ergueram...

Bloody Roar 2 traz de volta quatro daqueles que combateram a fundação Tairon há quatro anos. O boxeador *Yugo Oogami* novamente se vê obrigado a usar seu lado lobo por ter seu protegido Kakeru, salvo dos escombros da Tairon sem memória alguma, levado por um estranho homem de longos cabelos negros que o derrotara. *Alice Tsukagami*, a doce menina coelho que ajudara Mitsuko a salvar sua filha das garras da fundação, hoje uma enfermeira dedicada que segue Yugo, disposta a ajudá-lo no que for preciso. *Jin Long*, recluso nas montanhas desde a queda da organização criminosa, canalizando todas as suas forças para controlar seu sanguinário tigre interior, atende aos pedidos de sua discípula, Uriko, e parte em busca do homem por trás de tudo isso. Aquele que carrega a mesma face de Long, mas com as técnicas do "Assassino Perfeito" que fora há tempos atrás, o Shin-I-Gou-Ken (Arte da Mente & Cosmos)... Por fim, *Alan Gado* (agora com um visual a la Rugal), o "Lendário Mercenário" meio-leão, entra na história como um coringa, combatendo a tudo e a todos, fazendo qualquer coisa para que a guerra entre seres humanos normais e especiais termine. Isso faz dele o primeiro dos personagens secretos, e último desafio para os guerreiros. Greg, o gorila, e Fox, a raposa, foram dados como desaparecidos.



No time dos novatos, temos a pequena *Uriko Nonomura*, antes o projet supremo da Tairon (e última chefe de BR também) e agora uma menina-gato, que lut ao lado de seu mestre, Long, na tentativa de descobrir o paradeiro de sua mãe Mitsuko, a mulher-javali, raptada misteriosamente pelo homem de cabelos longos negros. Janne Gado, filha do "Lendário Mercenário", apelidada de *Marvel* desde o quinze anos por suas habilidades, usa sua forma de meio-leopardo para encontra seu pai. Kakeru, o jovem adotado por Yugo, se revela *Bakuryu*, o ninja assassino d Tairon, tendo seu poder de transformação em toupeira no explendor de sua juventude *Jenny Bartolli*, uma mulher-morcego, mantém seu amigo Gado informado das ações da nova ameaça, que tem o cientista *Buzuzima*, o homem-camaleão, como principa suspeito. Stan Goldberg, um ex-renomado cientista da Tairon, caça Buzuzima, que fizera de cobaia para suas experiências, sob o nome de *Stun*, o homem-bezouro.

E, por trás de tudo isso, Shen Long (não o do Street Fighter!), o misterioso homem de longo cabelos negros e que carrega o mesmo semblante cruel e os olhos de sangue que antes pertenceram a Long...

Nada é mais como era antigamente...

A seqüência traz ainda uma série de outras inovações em relação ao primeiro. Além dos conhecidos modos Arcade e Vs, foram adicionados ainda o Survival e o Story. Este último, aliás, dando toda uma pincelada no enredo o game, desde o fim da Fundação Tairon. Algo que, aliás, deixou a desejar na versão anterior. O menu CUSTOM fora adicionado, sendo a ele reservadas as mesmas funções do antigo OMAKE, onde as opções especiais eram liberadas à medida que condições especiais são realizadas.

O próprio sistema de jogo sofrera algumas alterações, dando mais equilíbrio ao título. A velocidade, antes comum a todos os personagens (o imenso Greg, por exemplo, tinha a mesma agilidade que o mestre Long!), agora fora mais diferenciada. Personagens menores estão mais rápidos, porém mais fracos, e vice-versa. Aliás, este é outro ponto que fora alterado: a força. Agora mais realista (se bem que caras se transformando em meio-alguma-coisa não são o melhor exemplo de realismo...), é muito mais raro ver personagens cruzando a arena voando após receber o mais delicado tapa. O mesmo pode ser dito dos vôos verticais dos personagens. Em outras palavras, parece que a gravidade voltou a funcionar. Sem mencionar que, agora, um ataque pelas costas causa de duas a quatro vezes mais dano! Quem diabos disse que atacar pelas costas é covardia?

E, claro, não podíamos deixar de mencionar a essência de Bloody Roar, as transformações. A barra de Beast continua ali, no mesmo lugar de sempre, se enchendo quando você desfere ou recebe golpes. Uma vez cheia, você pode usar sua forma animal, ganhando mais força, mais defesa, saltos maiores e um fator de cura pra Wolverine nenhum botar defeito! As transformações ocorrem de forma idêntica às de seu predecessor, mas desta vez você pode emendar sua metamorfose durante um combo ou antes de um especial, elevando em muito as possibilidades de seqüências. Mas, uma das melhores novidades são os **Beast Drive: Savage Instant Killers**. Os BD são golpes especiais executados somente em forma de meio-fera, que consomem toda a Beast Bar (esteja ela cheia ou vazia) arrancando 50% da barra de energia do oponente (se atingir, claro), trazendo você de volta à humana automaticamente. E o melhor de tudo: a maioria deles pode ser emendada em combos! Seqüências de 100%? Pode apostar nisso...

Para jogar com Gado, termine o Arcade Mode na dificuldade 4 ou mais. Para Shen Long, faça o mesmo com todos e não use continues.

Todos os Beast Drive: Savage Instant Kill causam cerca de 50% de dano ao oponente, além de terem um visual arrasador.

Resumindo...

Bloody Roar 2 é, como já dito, mais que um simples game de luta. É um jogo que mostra do que a Hudson é feita. Ponto pra Hudson!

FICHA TÉCNICA

PlayStation

BLOODY ROAR 2: BRINGER OF A NEW AGE

HUDSON	CD
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.1
SOM	3.7
JOGABILIDADE	4.5
ORIGINALIDADE	4.0
DIVERSÃO	4.4

PRÓS

- Vários fatores que tornavam o game pouco equilibrado (como velocidade e força idêntica a todos os personagens) foram sanados
- Beast Drive: Savage Instant Killer? Yeeess!

CONTRAS

- Apesar de melhor trabalhados, os cenários continuam simples, pouco se diferenciando do anterior

CLAS. FI

4.5

Comandos Básicos

S = Soco
C = Chute
R1 = Defesa
B = Beast
→→ = Corrida
←← = Pular para trás
↓↓ (segurado) = Se deita
S+C = arremesso (perde animação se não acerta)
R1+S = Arremesso (não perde animação)
S+C = Arremesso de fuga (deve ser feito no mesmo momento em que o oponente inicia um agarrão)
S+C = Recuperação (quando você estiver no ar)
↓+S, C ou B = Golpe no chão

Quando Derrubado

- Pressione em qualquer direção para rolar no chão
- Pressione S repetidamente para aumentar a velocidade de recuperação
- Pressione C para levantar chutando

Legenda

* = Pode ser cancelado em um golpe especial
[S] = Segure o último botão
[C] = De costas para o oponente
< > = Pode se transformar em fera durante o golpe
{ } = Quebra defesa
{b} = O golpe se torna um quebrador de defesas quando transformado em fera
= Pode cancelar o movimento somente na forma de fera (mesmo que o comando possa ser executado como humano)

YUGO OOGAMI

Arremessos

Heel Drop: →+{C}
Wolf Knuckle: ←+{B}
Spin Kick: ←+C
Wolf Retreat: [C] ↓+B
Ground Reverse Sweep: ↙+C
Wild Pounce: →→+B
Turn Upper: →→+S
Spiral Fall: corrida, B
Tackle: corrida, S
Spiral Claw: caído, B
Sliding Kick: corrida, C
Climb Upper: caído, S

Arremessos Aéreos

Hammer Drop: → ou ←+{S}
Revolving Flip Kick: → ou ←+B
Drop Kick: →+{C}
Wolf Flip Kick: ↑+B
Reverse Drop Kick: [C] ←+{C}
Leaping Punch: ↑+S
Leaping Spin Kick: ↑+C

Comandos Gerais

Watsu Body Upper: ↓↘→+<S>, →+S*, →+S
Watsu... ↓↘→+<S>
seguido por
-Low & Sway In: ↓+C, ↘+S*
-S,S, ↓+C, ↘+S* (Sway In)
-S:
-→+S{b}
-←+S
-↓+S
-C
-↘+S* (Sway In)
-↓+S
-C
-B, B
-B, ←+{B}
KneeThrust: ↓↘→+C
SilverWolf Knuckle: ↓↘→+S
Wild Eclipse Kick: ↓↙←+C
Wolf Fang Ripper: ↓↘→+B* (arremesso)
Meteor Crush: ↓↙←+B perto de uma parede. Uma vez que você atingir, aperte S, C ou B para atacar. Se não, ele apenas dará um pulo na parede.

Comandos (Humano)

Standing Lock: S,S,<S>*,S
????: S,S,<S>*,S,↓+C,↘+S*
????: S,S,S*:
-→+S {b}
-←+S
-↓+S
-↓+B
-↘+S*
KnuckleTwin Kick: S,C,C*
Knuckle Low & Sway In: S,C,↓.C,↘+S*
????: →+S,S:
-S
-→+S {b}
-←+S
-↓+S
-↘+S*
-C
Dragon Finish... ←+S,<S>,S:
(...Punch Combo) -S
(...Kick Combo) -C
(...Straight Combo) -→+S {b}
(...Hook Combo) -←+S
(...Sway In Combo) -↘+S
...Blow Combo -↓+S
(...Crescent Combo) -↓+B
(Dragon & Blow) -←+S,↓+S
Sway Back: ↙+S
Sway...↙+S,S,S:
(...Punch Combo) -S
(...Crescent Combo) -B
(...Blow Combo) -↓+S
(...Crescent Combo) -↓+B
...Hook Combo -←+S
(...Straight Combo) -→+S {b}
(...& Sway in Combo) -↘+S*
(Sway Back & Blow): ↙+S, ↓+S
(Sway Back & Watsu): ↙+S, →+<S> (Watsu...)
Final Machine Gun Upper: ↘+S,S,S,S*
High KickTwin: C,C
Spiral Kick: C,↓+C
Low & Sway In: ↓+C,↘+S*
Side KickTwin: ↘+C,C
HeelTusk: caido, C,C
Panther ???: →→+C,S,S*

Comandos (Beast)

Triple Slash: B,B*,{B}
(Slash Flame Knuckle): B,B*,←+{B}
(Slash Crescent): B,↓+B
Slash Dive: B,→+B
DoubleWolf Kick: ↙+B,B
Blind Blow: ↘+B,→+{S}
ClawTwin Knuckle... B,S,S:
...Slash -B*,{B}
(...Flame Combo) -B*,←+{B}
(...Kick) -C
(Low & Sway In) -↓+C,↘+S*
Combo Crescent: B,S,S,S,↓+{B}
Claw Combo... B,S,S,S:
...Kick -C
(...Straight) -→+S {b}
(...Hook) -←+S
(...Blow) -↓+S
(Claw KickTwin): B,C,C*
(Claw Spiral Kick): B,C,↓+C
(????): S,S,B*:
-{B}
-←+{B}
(????): →+S,B*:
-{B}
-←+{B}
(????): ←+S,S,←+B
(????): ←+S,B,↓+S
(????): ←+S,B,B:
-→+S
-←+S
-↓+S
BEAST DRIVE: SPIRAL FANG: ↓↙←↙↓↘→+ B
Descrição: Uma série de cortes. Se acertar, Yugo emenda com um midair wild slash combo, e termina com um blistering neck-spiraling slam. HITS: 24

ALICE TSUKAGAMI

Arremessos

Back Somersault: ←+C
Double Leg Sweep: ↘+B
Turn Ground Kick: ↙+C, [C]
Stepping Punt: →→+B
Low Dash Punch: →→+S
Whirling Flip Kick: corrida, {B}
Tackle: corrida, S
Handspring Stomp: caído, {B}
Sliding Kick: corrida, C
Strong Blow: →+B
Double Lift: caído, S
Overhead Kick: ←+B

Arremessos Aéreos

Hammer Drop: → ou ←+{S}
Overhead Pounce: → ou ←+B
Drop Kick: →+{C}
Flip-Over Kick: ↑+B
Reverse Drop Kick: ←+{C}
Leaping Hammer Fist: ↑+S
Overhead Stab Kick: ↑+C

Comandos Gerais

1)- **Rabbit Spiral:** ↓↘→+S (Combo aéreo)
2)- **Bunny Slide:** ↓↘→+S
3)- **Spinning Hopper:** ↓↙←+S
4)- **Triple Somersault:** ↓↙←+C,←+<C> {c},←+ {B}
5)- **Rabbit Flip:** ↓↘→+B
6)- **Switch Moonsault:** ↓↙←+B
7)- **Air Raid:** ↓+S+C (arremesso aéreo)

Comandos (Humana)

Upper Rush: S,S,S,→+<S>*
Slasto (Low) Rush: S,S,S,↓+S
(Blitze Heel Combo...): S,C,C:
(...High) -←+C {b}
(...Mid) -→+C
(...Low) -↓+C
Blitze Reverse Low: S,C,S,↓+C
Heel Edge Combo... C,C:
...High -←+C {b}
...Mid -→+C
...Low -↓+C
(????): C,S,↓+C
Thow Punch Upper: →+S,S*
(????): ↓ [S],S,C,C
Sway Kick Combo: ←+S,C
Rabbit Step: ↘+S,S,S*,↓+C
Low Sway Combo: ↙+S,C
Arc Drop Combo: →+C,←+C
Arc Drop Combo Rush: →+C,↓+C,↓+S
(????): ↓ [S],C,C
Leg Beat Combo: ↘+C,C,C
(????): caído, C,→+C
(Reverse....): [C] S,S,S:
(...Upper Rush) -→+<S>*
(...Slasto [Low] Rush) -↓+S
(????): →→+C,S,S,S:
-→+<S>*
-↓+S

Comandos (Beast)

High Rabbit Combo: B,B,B,→+B*
Middle Rabbit Combo: B,B,B,←+B
Low Rabbit Combo: B,B,B,↓+B
Low Rabit Rush Knee: ↓+B,↓+B,B,B,B*
Low Rabbit Rush... ↙+B,B,B:
(...High) -B
...Ground -↓+B
Low Rabbit Rush Slider: ↓ [S],B,B,C,S
(Rush Rabbit Combo...): S,S,S,→+S*,B,B,B:
(...High) -→+B*
(...Middle) -←+B
(...Low) -↓+B
BEAST DRIVE: LIFTING STALLION: ↓↘→↓↘→+ B
Descrição: Alice inicia com uma cabeçada. Se acertar, ela transforma o oponente em uma bola de futebol e termina com um chute que o manda gritando para fora. HITS: 9

JIN LONG

Arremessos

Slide Punch: →+S
Overhead Palm Press: →+B
Power Palm Burst: ←+{B}
Shichisun Kou: ←+S
Stepping Slash: →→+B
Low Underhand Punch: ↙+S
Ball attack: corrida, B
Raising Claw: caido, B
Flying Crescent Kick: →+C
TurnThrust Kick: ←+C, [C]
Stepping Side Kick: ↘+C
Low Reverse Sweep: ↙+C
Turn Back Check: →→+S
Diving Reverse Sweep: →→+C
Mid Shoulder Slam: corrida, S

Flying Side Kick: corrida, C
Double Swing Punches: caído, S*
Skyward Kick Shoot: caído, C

Arremessos Aéreos

Hammer Drop: → ou ←+{S}
Spinning Slash: → ou ←+B
Drop Kick: →+{C}
TurnWhirlwind Kick: ↑+B
Reverse Drop Kick: ←+{C}
Leaping Fist Drop: ↑+S
HoppingToe Kick: ↑+C

Comandos Gerais

1)- Outstretched Punch: ↓↘→+S {b}
2)- Double Front Kick: ↓↘→+C {b}
3)- Charged ElbowThrust (Guard Attack): ↓↙←+S
4)- Skyward Stomping (arremesso): ↓↙←+C
5)- Biting Slam (arremesso): ↓↘→+B
6)- Ground Stomp: ↓↙←+B
Seguido por
-Segure → ou ← e aperte B repetidamente. Comece o R.K.S pelo "Fujin Kyaku".
-Segure ↑ ou → e aperte B repetidamente. Comece o R.K.S pelo "Nichigetsu Ha".
-B,B,B,↓↙←+C

Comandos (Humano)

Rensui ChoRyo: S,S,S:
- (Comece o R.K.S com isto)
- ↑+B
(????): S, S (Comece o R.K.S por "Tan Ha" ou "Hidari Tan Kyaku")
Rensen Uramon Chochu: S,C,↓+C (pode terminar com qualquer R.K.S Shuryo exceto "Honshin Ren Kyaku" ou "Pon Ken")
(????): C (Comece o R.K.S por "Fujin Kyaku" ou "Nichigetsu Ha")
Youshi Saiken: ↘+S,S

Comandos (Beast)

Tsuten Juuji Ha: B,B*,B
Juuji Rakan: B,B*,→+B
Fukko Juuji Sou: B,B*,↓+B
(????): ↘+B,B
Tenben Ren Kazan: ↙+B,B
Sou Shou Da: B,S:
- (Comece o R.K.S com isto)
- ↑+B
BEAST DRIVE: MOUKO KOU HAZAN: ↓↘→↘↓↙←+B
Descrição: Com Auto-Guard, Long faz o chão tremer com suas patas. Se acertar, se transformará em um agarrão inevitável (mesmo que você pule ou agache, não dá para escapar). Depois, ele empurrará a palma da mão contra o inimigo e uma imagem fantasmagórica de sua forma de tigre irá socar violentamente o oponente contra uma parede enquanto Long faz uma pose em sua forma humana. HITS: 22

URIKO NONOMURA

Arremessos

Double Palm Blow: ←+S {b}
Flicking Claw: →+B*
Back Rush: ↘+S*
Reckless Revolver: ←+B
Flying Collision: corrida, S
Rearing Paw: ↘+{B}
FlyingTriple Kick: →→+C
Arcing Upperslash: →→+{B}
Leaping Butterfly Kick: corrida, C
Retreat: [C],↓+B
HandstandTwirl Kick: caído, C

Arremessos Aéreos

Hammer Drop: → ou ←+{S}
Overhead Stomp: → ou ←+B
Drop Kick: →+{C}
Wild Claw: ↑+{B}
Reverse Drop Kick: ←+{C}
Leaping Upward Hammer: ↑+S
Leaping Round Kick: ↑+C

Comandos Gerais

1)- Blink SwanWing: ↓↘→+S
2)- Whirling Heel Flip: ↓↘→+C {b}
3)- Leaping Palm: ↓↙←+S
4)- Flying Heel Stomp: ↓↙←+C:
-→ ou ← (salta fora)
-B (Ball Attack)
*Note que se estiver uma parede próxima quando pula fora, dois resultados podem acontecer. Se estiver de frente para uma parede, irá virar após acertar. Se estiver de costas para a parede, você saltará para trás de seu oponente com um chute. Naturalmente, este golpe só acertará duas vezes se as condições estiverem certas.
5)- Purring Kitten: ↓↘→+B (Posição trocada):
-B rapidamente (Chamado "Hekireki Heiwa")
-S (Face rub)
-C (Scratching post claws)
-→+B (Pounce forward)
*Note que todos exceto →+B acertam. Se você segura em qualquer direção e pressiona S ou C rapidamente, Uriko sairá desta posição.
6)- Graceful Posture: ↓↙←+{B}:
-B,B,{B} (Chamado "Senten Houyoku")
-Segure → ou ← e aperte B rapidamente para começar o R.H.S
-Segure ↑ ou ↓ e aperte B rapidamente para começar o R.H.S

Comandos (Humana)

RaikanTenbu: S,S,S,S:
-(Você pode começar o Rokugou Shiki por "Dokuko", "Ranten Kakyaku", ou "Kyuso Dousan Shou")
*Este combo tem que ser feito rapidamente por causa de uma razão: o 3º soco se prolongará se nada mais for feito. Em outras palavras, se o combo for muito lento, parará depois do 3º soco. Também, enquanto o 4º soco dura um certo tempo, se você não fizer nada após 2 segundos, ela irá perder o equilíbrio e ficará de costas para o oponente.
(????): S,S,↓+S:
-(Você pode começar o Rokugou Shiki por "Nichigetsu" Ha)
Yomo Shin Ichinisan: S,C,C*,↑+C
(????): S,C,C*:
-(Você pode começar o Rokugou Shiki por "SousouTaiko", "Ranten Kakyaku", ou "SoushiTai")
(????): ↓ [C],S,C
(????): ↙+S,S,S,S:
-(Você pode começar o Rokugou Shiki por "Dokuko", "Ranten Kakyaku", ou "Kyuso Dousan Shou")
(????): ↙+S,S,↓+S:
-(Você pode começar o Rokugou Shiki por "Nichigetsu" Ha)
(????): C,C*:
-(Você pode começar o Rokugou Shiki por "SousouTaiko", "Ranten Kakyaku", ou "SoushiTai")
-↑+C
(????): ←+C,C*
-(Você pode começar o Rokugou Shiki por "SousouTaiko", "Ranten Kakyaku", ou "SoushiTai")
-↑+C
(????): ↓+C,C*
-(Você pode começar o Rokugou Shiki por "SousouTaiko", "Ranten Kakyaku", ou "SoushiTai")
-↑+C
(????): ↑+C,C*
-(Você pode começar o Rokugou Shiki por "SousouTaiko", "Ranten Kakyaku", ou "SoushiTai")
-↑+C
(????): →+C,C
(????): ↘+C,C:
-(Você pode começar o Rokugou Shiki por "SousouTaiko", "Ranten Kakyaku", ou "SoushiTai")
*Entrando com este combo rapidamente lhe permitirá fazer tudo sem uma pausa. Se não fizer nada após ↘+C, Uriko ficará de costas para o seu oponente. Porém, o resto do combo ainda poderá ser feito, só que mais lentamente.
Tenha Senkyu... →→+S:
...Tai -C
(...Shou) -S
*Note que ambos os enders para o Tenha Senkyu podem ser ligeiramente demorados. Se você emendar o ender após um segundo ou dois, Uriko irá atacar ao final do Tenha Senkyu.
(????): [C],C:
-(Você pode começar o Rokugou Shiki por "SousouTaiko", "Ranten Kakyaku", ou "SoushiTai")

Comandos (Beast)

(????): B,B:
-B
-(Você pode começar o Rokugou Shiki por "Dokuko")
(????): caído, S,→+B
BEAST DRIVE: ↓↙←↙↓↘→+B
Descrição: Uriko irá pular contra o inimigo. Se o golpe acertar, ela se enrolará em uma bola com seu inimigo, virando uma bola de energia. Ela quicará em todas as paredes, como num pinball. Enquanto seu oponente estiver levantando, Uriko se levantará tonta.
*Nota: pressione em qualquer direção e qualquer botão rapidamente para controlar a direção e a altura do ataque.

KAKERU

Arremessos

Spinning Chop: →+S
Overhead Slam: ←+{B}
Overhead Chop: ←+S
Low Slash: ↘+B
Turn Ground Chop: ↙+S, [C]
Upward Round Slash: ↙+B
Fade-away Spin Kick: ←+C
Paired Piercing Ram: →→+{B}
Low Reverse Sweep: ↙+C
Spiral Drill: corrida+{B}, [C]
Paired Palm Strike: →→+S
Crawl Away: [C], ↓+B
Diving Ground Slash: corrida, S
Paired Ground Piercing: caído, B
Flying Side Kick: corrida, C
ElbowThrust: caído, S

Arremessos Aéreos

Hammer Drop: → ou ←+{S}
Spinning Slash: → ou ←+B
Drop Kick: →+{C}
Leaping Ground Piercing: ↑+B
Reverse Drop Kick: ←+{C}
Round-overTransfer: ↑+S
Flip Kick: ↑+C

Comandos Gerais

1)- Raikou Han Kou Otoshi (golpe/arremesso): ↓↘→+S {b}. Se acertar, Bakuryu pode completar este golpe com um arremesso. Acerta personagens altos no chão, mas o arremesso não é iniciado.
2)- Enmaku Dan: ↓↘→+C. Bakuryu vai teleportar para trás do oponente. Para fazer um *falso* Enmaku Dan, pressione o botão R1 quando a bomba na mão de Bakuryu acertar o chão. A fumaça irá aparecer, enquanto você desaparece e reaparece atrás.
3)- Enjin Rasen Kyaku: ↓↙←+C. Aparece no ar e desce com um chute giratório.
4)- Kouki Ryuu Gekihou: ↓↙←+S
5)- Burrowing Claw Slice: ↓↘→+{B} (arremesso)
6)- Shoten Kaki Age: ↓↙←+{B}

Comandos (Humano)

Resen Ryu Eijin: S,S,S,<S>*,→+S (*Apenas cancela no Raikou Han Kou Otoshi)
Rentou Fushin Gaeri: S,S,S,↑+S
(?????): S,S,S:

-↘+S,S ou C
-↓+C,S
Rentou... S,S:
...Rakujin Kyaku -C,C#
(????) -C,↓+C
...Rasen Ura Hiji -↓+C,S
...Enrin Kyaku -←+C
Renga... S,C,C*:
...(Mawashi Geri) -C
...Raku Tsuigetsu Eijin Kyaku -→+C,←+C
...RakuTsuigetsu Eijin Gaeri -→+C,←+C,↑+S
...(Engetsu Keri) -←+C
Ryuuei... ↘+S:
...Hougeki -S
...Nichirin Zan -C
Ryuuga... C,C*:
...(Mawashi Geri) -C
...Raku Tsuigetsu Eijin Kyaku -→+C,←+C
...RakuTsuigetsu Eijin Gaeri -→+C,←+C,↑+S
...(Engetsu Keri) -←+C
(????): →+C,←+C
Retsujin... ↘+C:
...Nadare Geri -C*,C*
...Kari Geri -→+C
...Kusazuri Geri -↓+C
Shippuu... →→+C,C:
...Mi Kazuki Otoshi -C*
...(Kazuki Rakurai) -C*,↓[S]+C,C*
...Rasen Renkyaku -Enjin Rasen Kyaku
Rakurai: caido, C,C*
(????): [C], S:
-S,S,<S>*,→+S (*Apenas cancela em Raikou Han Kou Otoshi)
-S,S,S,↑+S
-S,S:
-↘+S,S ou C
-↓+C,S
-S:
-C,C#
-C,↓+C
-↓+C,S
-←+C
-C,C*:
-C
-→+C,←+C
-→+C,←+C,↑+S
-←+C

Comandos (Beast)

Dokusou Eizan Geki: B,B*,{B}
Renkaki... B,B*:
...TenTou Hou -↓+B
...Nadare Geri -↓+C,C*,C*
...Kari Geri -↓+C,→+C
...Kusazuri Geri -↓+C,↓+C
Dokukaki Shiten Kyaku: B,↓+B
Dokusou Bakujuu Rengeki: →+B,B*,B,B,B
Dokusen Rakutsui Kyaku: →+B,C,C*
(Dokusen...): →+B,C:
(...Mawashi Geri) -C*,C
(...RakuTsuigetsu Eijin Kyaku) -C*,→+C,←+C
(...RakuTsuigetsu Eijin Gaeri) -C*,→+C,←+C,↑+S
(...Engetsu Keri) -C*,←+C
(Rentou Doku...): S,S,S,S*,B,B*
(...Eizan Geki) -{B}
(...TenTou Hou) -↓+B
(...Nadare Geri) -↓+C,C*,C*
(...Kari Geri) -↓+C,→+C
(...Kusazuri Geri) -↓+C,↓+C
(????): [C], S,S,S,S*,B,B*:
-{B}
-↓+B
-↓+C,C*,C*
-↓+C,→+C
-↓+C,↓+C
BEAST DRIVE: BUNSHIN KAEN JIGOKU: ←→←↙↓↘→+B
Descrição: Dando um passo para frente, Bakuryu dá um soco em seu inimigo. Se acertar, ele deixará um rastro de fogo atrás dele, queimando-o. Desaparecendo, ele circulará ao redor de seu oponente algumas vezes, lançando chamas. No final, ele se divide em duas imagens, ambas deixando um rastro de fogo que formam um "X" que se chocam com o inimigo, queimando-o pela última vez.

JANNE GADO

Comandos Gerais

1)- Rocket Upper: ↓↘→+ S
2)- Scramble Snatch:
(1º): ↓↘→+C (arremesso aéreo)
(2º): ↓↑+<C>
(3º): ←→+B
*Note que a 1ª parte será um arremesso apenas quando o inimigo está no ar. Em oponentes altos, ou qualquer um que por cima dela, acertará como um ataque normal. A 2ª parte acertará por trás. Também pode fazer igual a 3ª parte se ainda não transformou.
3)- Heat Bazooka Buster: ↓↙←+{S}
4)- Trident Shoot: ↓↙←+C
5)- Violent Rage: ↓↘→+B (arremesso)
6)- Rising Lazer: ↓↙←+{B} (Launcher)

Comandos (Humana)

M-VI Stinger: S,S,<S>*,C*
M-VI... S,S:
(????) -C*
...Napalm -↓+C
(????): S,C
Hunting... →+S:
...Dive Elbow -→+S*,→+S*
...Hunting Arrow -C
(????): ←+S,<S>
Amazoness... ↘+<S>:
...Smash -{S}
...Slash -↓+C
(????): C,C,C
(????): C,C:
-→+C,C,C:
-S,S,<S>*,C*
-S,S,C* ou ↓+C
-→+{C}
-↓+C
-→+C:
-C,S (Falso)
-↓+C,C ou S (Falso)
-→+C,C ou S (Falso)
-↓+C,→+C# ou S (Falso)
-→+C,→+C# ou S (Falso)
(????): C,←+S,<S>
Assault... →+C:
-C,C:
(...Striker) -S,S,<S>*,C*
(...????/Napalm) -S,S,C* ou ↓+C
-→+{C}
...Kick Mine -↓+C
-C,S
-↓+C,C ou S (Falso)
...Kick (Fake) Bomb -→+C,C ou S (Falso)
-↓+C,→+C# ou S (Falso)
-→+C,→+C# ou S (Falso)

Comandos (Beast)

Triple... B,B*:
...Scratch -B
...Low Scratch -B
(????): B,B*:
-→+C,C,C:
-S,S,<S>*,C*
-S,S,C* ou ↓+C
-→+{C}
-↓+C
-→+C:
-C,S (Falso)
-↓+C,C ou S (Falso)
-→+C,C ou S (Falso)
-↓+C,→+C# ou S (Falso)
-→+C,→+C# ou S (Falso)
Angry Slash: B,↓+B
Violent Scratch: →+B,B
(????): →+B,↓+B
Bloody Rage: ↘+B,↓↘→+B (arremesso)
Lightning Scratch: ↘+S,→+B,B
Darkness Scratch: ↘+S,→+B,↓+B
Shotgun Scratch: S,S,↓+B
(????): S,S,S,→+B:
-B
-↓+B
BEAST DRIVE: CROSS BLADE ZAPPER: ↓↙←↓↙←+B
Descrição: Marvel começa com 3 golpes lentos, wild slashes. Se o 1º golpe conecta, o 3º pegará o oponente no ar. Carregando energia em suas garras quando ela é aerotransportada, Marvel derruba o oponente no chão e corta a terra ao longo do inimigo. Se o primeiro golpe não conectar, este ataque não funciona.

BUSUZIMA

Arremessos

Turn Sideswipe: ←+S, [C]
Round Heel Drop: ←+C
Turn Ground Kick: ↙+C, [C]
Ground Hammer: →→+{S}
Foot Stomp (Stun Attack): →→+C
DivingTackle: corrida,{S}
Spin Splash Fall: corrida,{C}, [C]
Low Sweep Kick: caído, C

Arremessos Aéreos

Hammer Drop: → ou ←+{S}
Spinning Slash: → ou ←+B
Drop Kick: →+{C}
Retreating Back Flip: ↑+B
Reverse Drop Kick: ←+{C}
Turn Around: ↑+S
Drop Kick: ↑+{C}

Comandos Gerais

1)- Bukkomi Chop: ↓↘→+S
2)- Busuzima Maji: ↓↘→+C
-Maji de Punch: S,S*,S
-Maji de Kick: C,{C}
-(Maji deWhip): B ou ↓+B
-(Maji de Chohatsu): ↓ [S]
*Note que depois que o segundo soco ou o primeiro chute nesta posição, Busuzima ainda se manterá nesta posição.
3)- Strong Sideswipe: ↓↙←+S
4)- Busuzima Exercise: ↓↙←+C,C,C, C,C,{C}
5)- Shishoumetsu Attack: ↓↘→+B
6)- Shishoumetsu: ↓↙←+B

Comandos (Humano)

(????): S,S*,<S>,→+S,→+{S}
Zenkai Butchi Giri: S,S*,<S>,C,↓+C
Sukashi Kyaku:
(????): S,S*,<S>,C,←+{C}
(????): S,S*,↓+{C}
(????): S,C,S:
-S*,<S>:
-→+S,→+{S}
-C,↓+C
-C,←+{C}
-S*,↓+{C}
(????): S,C,↓+C:
-S*,<S>:
-→+S,→+{S}
-C,↓+C
-C,←+{C}
-S*,↓+{C}
Baribari Chop: C,↓+C,S*,<S>
(????): C,S:
-S*,<S>:
-→+S,→+{S}
-C,↓+C
-C,←+{C}
-S*,↓+{C}
(????): C,↓+C:
-S*,<S>:
-→+S,→+{S}
-C,↓+C
-C,←+{C}
-S*,↓+{C}
Taiman Aku Kick: →+S,C
(????): →+S,→+S,→+S,→+S:
-C
-→+S,→+{S}
Chinpira Usogeri: →+C,→+C,→+S
Retsuden:
(? ? ? ?) : →+C,→+C,→+S,→+S,→+{S}
Yakiyaki... ↘+S,↘+S:
...Ura Ken -←+S
(...Kai Ken) -→+S, [C]

Comandos (Beast)

(????): B,↓+B,B* (aperte ↑+{B} para o falso)
(????): ←+B,↓+B,B* (aperte ↑+{B} para o falso)
Slide Shoten Upper: →+B,→+B
Somersault Kaomen Slider: ↑+B,↙+B,↓+B
(Kaomen Slider): ↙+B,↓+B
(????): B,↓+C,S*,S:
-→+S,→+{S}
-C,↓+C
-C,←+{C}
-B
(????): B,↓+C,S*,↓+{C}
Zenkai Butchi Giri Upper: S,S*,S,B
(????): S,C,B
(????): S,C,↓+C,S*,S,B
(????): C,B
BEAST DRIVE: DAIJOUBUTSU THROW: ↓↘→↓↘→+B
Descrição: Busuzima vai saltar para frente, tentando agarrar seu oponente com a boca. Se acertar, ele o arremessará para o alto, desaparecendo e reaparecendo sob o oponente. Em seguida, ele vai agarrar e arremessá-lo com a língua.

JENNY BARTOLI

Arremessos

Mid Chop: ↓+S
SpinningWing Slice: ←+B, [C]
Taunting Smack: ←+S
Low Wing Slice: ↘+B
Turn Chop: ↘+S, [C]
Crawling Retreat: ↙+B
Turn Down Chop: ↙+S, [C]
Overhead Heel Kick: →→+B
Taunting Kick: ←+C
High Spin Kick: caído, B
Ground Leg Sweep: ↙+C
ElbowThrust: →→+S
AerialWhip Kick: →→+C
Paired Palm Push: corrida, S {b}
Sliding Kick: corrida, C

Arremessos Aéreos

Hammer Drop: → ou ←+{S}
Drop Kick: →+{C}
Reverse Drop Kick: ←+{C}
Leap Over Handspring: ↑+S
Whirling Overhead Claw: ↑+C

Comandos Gerais

1)-Twist: ↓↘→+S (Stance Change):
-↓+C
-C,C,↓+C
-C,C,C,C,C, [C]
-C,C,C,C,C,C,↓+C
-C,C,C,C,C,C,{C}
*Note que se você atacar somente com chutes, Jenny cairá tonta se voc&e parar no primeiro, segundo, terceiro ou quarto acertos.
2)- Excentric Kick: ↓↘→+C
3)- Overhead Chop: ↓↙←+S
4)- Spinning Helicopter Kick: ↓↙←+C
5)- BatWing Blade: ↓↘→+{B}
6)- DrillTalon: ↓↙←+B:
-B (Attack)
*Pode ser feito no ar.

Comandos (Humana)

Slap Slap: S,<S>*
(????): S,<S>*,→+C,C,<C>*:
-←+S (cancela)
-←+C,[C] (cancela)
-C,C
-C,↓+C
Passionate Heel... →+C,C,<C>*:
...Rush -C,C
(????) -←+S (cancela)
...Bye-Bye -←+C,[C] (cancela)
(????) -C,↓+C
Sly Kick: ↓+C,C
Enamul Blade: ↘+C,C,C,C
(????): ↘+C,C,↓+C,C
Gloss Edge: caído, C, C
(????): [C],C,C,<C>*:
-C,C
-←+S (cancela)
-←+C,[C] (cancela)
-C,↓+C

Comandos (Beast)

Complete Death Order: B,B,B*,B,B (*cancela apenas no Drill Talon)
Wind Slider: B,B,B,↓+{B}
Nightmare Walking: →+B,B,B* (*Cancela apenas no Drill Talon)
(????): S,<S>*,B,B,B*:
-B,B
-↓+B
(? ? ? ?) : S,<S>*,→+C,C,<C>*,→+B,B,B*
(????): →+C,C,<C>*,→+B,B,B*
BEAST DRIVE: SKY HIGH TEMPEST: →←↙↓↘→+ B
Descrição: Jenny pula a certa distância e tenta agarrar seu oponente com as pernas. Se acertar, ela arremessará ele para o ar, acertando-o com uma série de chutes. Em seguida, ela o agarrará e jogará contra o chão, onde ela cairá com suas garras.

STEVEN GOLDBURG

Arremessos

Fling away: →+S
TackleThrust: →+{B}
Buster Blow: ←+{S}
Back Up &Thrust: ←+{B}
Mid Body Upper: ↘+S
Poke & Lift: ↘+{B}
"Bio Shock": ↙+S
Low Sway &Thrust: ↙+B
SkywardThrust: ←+C
Overhead Poke: →→+B
Crawl Forward: ↘+C
Gliding Skewer: corrida,{B}
Roll Backward: ↙+C
Low RushThrust: caído, B
Stepping Ax Chop: →→+{S}
Thrusting Punt: →→+C {b}, [C]
Uppercut: caído, S
High Punt: caído, C

Arremessos Aéreos

Hammer Drop: → ou ←+{S}
Splash Fall: → ou ←+{B}
Drop Kick: →+{C}
Overhead Jab: ↑+B
Reverse Drop Kick: ←+{C}
Overhead Hammer: ↑+S
Heel Fall: ↑+{C}

Comandos Gerais

1)- Spider Drop: ↓↘→+S (arremesso alto)
2)- Hornet Grab: ↓↘→+C (arremesso médio)
3)- Antler Bomb: ↓↙←+S (arremesso baixo)
4)- Grasshopper Leg: ↓↙←+C
5)- Mosquito Skewer & Bash: ↓↘→+B (arremesso)
6)- Bio Reject: ↓↙←+B
7)- Stun Crush:
-1ª Part: ↓↘→+S+C
-2ª Part: ↓↙←+S+C
8)- Stun Pile Slam: ↓+S+C (arremesso aéreo)

Comandos (Humano)

Shell Face Scratch: S,S*,S,{S} (arremesso)
Shell Rush Guillotine: S,S*,S,{C}
Shell Combo Antler Bomb: S,S,S,↓+C, Antler Bomb
Shell Slasher: S,C,S*,S
(????): C,S,S
Torasuto Blow: →+C,C,←+{B}
Combo Antler Bomb: →+C,↓+C, Antler Bomb
Handknife Combo: ↓ [S],S,C

Comandos (Beast)

Chaos Beetle Rush: B,B,↓+B,↓+B
Violent Beetle Rush: B,B,↓+B,↘+B,↑+B
BEAST DRIVE: BOOSTING BURST: →↘↓↙←→↘↓↙←+B (de perto)
Descrição: De perto, Stun tentará agarrar seu oponente em um arremesso. Se acertar, ele esfregará a parede com a cara do oponente. Depois, bate suas asas para acumular energia, jogando-se contra o oponente logo em seguida, com força total.

ALAN GADO

Comandos Gerais

1)- Heat Capture... ↓↘→+S:
-C "chute médio"
-↓+C "chute baixo"
-Nada "arremesso"
2)- High Heel Drop: ↓↘→+C
3)- Heat Bazooka Buster: ↓↙←+{S}
4)- Spin Axle Flash: ↓↙←+C
(Quad Flash Break): ↓↙←+C, →+{S}, ↓↘→+{S}, ↓↙←+{S}
5)-Violent Rage: ↓↘→+ B (arremesso)
6)- Rising Laser: ↓↙←+{B}
BEAST DRIVE: ROARING SUPREME BUSTER: ↓↘→↘↓↙←+B
Descrição: Gado vai dar um gancho. Se acertar, seu oponente voa para o alto, enquanto Gado acumula energia em seu braço. Assim que o oponente cai, ele esmaga-o contra a parede com o poderoso soco.

SHEN LONG

Arremessos

Slide Punch: →+S
Overhead Palm Press: →+B
Power Palm Burst: ←+{B}
Shichisun Kou: ←+S
Stepping Slash: →→+B
Low Underhand Punch: ↙+S
Ball attack: corrida, B
Raising Claw: caído, B
Flying Crescent Kick: →+C
TurnThrust Kick: ←+C, [C]
Stepping Side Kick: ↘+C
Low Reverse Sweep: ↙+C
Turn Back Check: →→+S
Diving Reverse Sweep: →→+C
Mid Shoulder Slam: corrida, S
Flying Side Kick: corrida, C
Double Swing Punches: caído, S*
Skyward Kick Shoot: caído, C

Arremessos Aéreos

Hammer Drop: → ou ←+{S}
Spinning Slash: → ou ←+B
Drop Kick: →+{C}
TurnWhirlwind Kick: ↑+B
Reverse Drop Kick: ←+{C}
Leaping Fist Drop: ↑+S
HoppingToe Kick: ↑+C

Comandos Gerais

1)- Outstretched Punch: ↓↘→+S {b}
2)- Double Front Kick: ↓↘→+C {b}
3)- Charged ElbowThrust (Guard Attack): ↓↙←+S
4)- Skyward Stomping (arremesso): ↓↙←+C
5)- Biting Slam (arremesso): ↓↘→+B
6)- Ground Stomp: ↓↙←+B seguido por:
-Segure → ou ← e aperte B repetidamente. Comece o R.K.S pelo "Fujin Kyaku".
-Segure ↑ ou ↓ e aperte B repetidamente. Comece o R.K.S pelo "Nichigetsu Ha".
-B,B,B,↓↙←+C
BEAST DRIVE: MOUKO KOU HAZAN: ↓↘→↘↓↙←+B
Descrição: Com Auto-Guard, Shen-Long faz o chão tremer com suas patas. Se acertar, se transformará em um agarrão inevitável (mesmo que você pule ou agache, não dá para escapar). Depois, ele empurrará a palma da mão contra o inimigo e uma imagem fantasmagórica de sua forma de tigre irá socar violentamente o oponente contra uma parede enquanto ShenLong faz uma pose em sua forma humana. HITS: 22

parasite eve
パラサイト・イヴ

FINALMENTE. Depois de incontáveis edições com traduções, estratégias, explicações e coisas do tipo, chegamos à parte final de Parasite Eve. Como a estratégia vinha se estendendo muito, decidimos dar uma compactada para caber os três últimos dias inteiros nesta edição. Por isso, só texto, nada de imagens do game. Mas destrinchamos legal, dando as coordenadas e direções corretas para que você possa se localizar. Assim, acaba mais uma saga na Gamers, abrindo espaço para outras que estão por vir.

DIA 4: CONCEPÇÃO

受胎
[conception]

No capitulo anterior Aya fez incríveis descobertas sobre suas mitocôndrias com a ajuda do cientista japonês Kunihiko Maeda, que veio a Manhattan para pesquisar este novo incidente envolvendo as mitocôndrias, pois presenciou algo parecido no Japão.
No final do terceiro episódio, Aya enfrentou a cadela Sheeva, que teve seu corpo mutacionado por mitocôndrias, tornando-se a horrorosa criatura Cerberus, para salvar o chefe Baker e Ben, o filho de Daniel Bo Dollis, policial de Nova York que perdeu sua esposa Loren durante o concerto de Melissa Pearce no Central Park.
Você começa na sala de Baker, onde os oficiais discutem o porque de Eve ter atacado a delegacia de Nova York. Chegando à conclusão de que Maeda deve saber de algo, Aya sai à procura do cientista.

Retornando para o corredor principal, desça as escadas e entre na sala de armas. Nos baús você vai encontrar a metralhadora MPK5 e uma Tool.
Fale com Wein e aproveite para deixar alguns de seus itens guardados com ele.
Agora retorne para o corredor principal e suba as escadas para o segundo andar.
No andar de cima, suba as escadas à direita (de Aya), no topo existe uma porta. Neste local funciona o laboratório de criminalística, onde você deve encontrar Maeda.
No laboratório, Daniel pergunta para Maeda porque Eve atacou a delegacia e Aya pergunta por que ela não se mostrou desta vez.
"Aya: Eu sentia a presença dela aqui, mas logo que nós chegamos ela se foi."
"Maeda: Isto poderia ser apenas uma distração.
Existe aqui por perto um banco de esperma ou um hospital que faça inseminação artificial?
Bem, eu não acho que o corpo de Eve vá resistir por muito tempo.
Exatamente agora as mitocôndrias são apenas parasitas no seu corpo."
"Daniel: Então ela vai tentar criar um ser supremo como ela tentou no Japão."
"Maeda responde: Eu temo por isso..."
"Daniel continua: Então, se nós conseguirmos pará-la, ela eventualmente vai morrer !
Eu conheço um doutor no Saint Francis Hospital especializado em inseminação artificial..."
Aya chama Maeda para ir com ela, e recebe de Daniel um grande "E quanto a mim !?". Aya explica que Daniel tem que tomar conta da delegacia na ausência do chefe Baker, que foi ferido por Sheeva e precisou ser socorrido. Você ganha o Bullets +30 de Daniel.
No caminho para o hospital Aya e Kunihiko começam outra conversa:
"Aya: Aquela criatura que nasceu no Japão... O que aconteceu a ela ?"
"Maeda responde: Morreu junto com o cientista que era seu pai..."
"Aya pergunta: Como uma criatura como aquela pode morrer?"
"Maeda: Existe uma rebelião. As mitocôndrias passadas do pai não se conectaram com as de Eve.
Eles começaram a se deteriorar e o pai se manteve junto a ela, a carne se dissolveu e eles morreram."
"Aya: Mas era apenas um monstro !"
"Maeda: Eu acho que para ele era apenas sua criança..."
Ao chegar ao hospital Maeda entrega para Aya , o Mayokesuz, um sino que, segundo o cientista, afasta os maus espíritos.
Ao entrar no hospital, abra a porta da direita para encontrar Bullets+15 e uma Tool.
No hall de entrada ainda existe um baú com Bullets+15 e um telefone na escrivaninha para salvar seu progresso.
Seguindo pelo corredor, Aya vai ver outra visão de Maya.
Entre pelo elevador do lado esquerdo, e quando estiver subindo, Eve irá cortar o cabo e você cairá no andar inferior.
Ao sair do elevador, Eve vai criar um curto que vai desligar todas as luzes do local, exceto as de emergência, claro!
Siga pelo corredor e entre na primeira porta à sua direita. Neste local, encontre o primeiro fusível (Fuse) e nos baús, pegue a Grenade Launcher M79 e Bullets+30.
Saia da sala pela outra porta no canto superior esquerdo da tela e encontre Maya novamente.
Antes de segui-la, vá pelo corredor e entre na porta à direita para encontrar um baú com Defense Power +1.
Siga para cima e atravesse os panos para encontrar um baú com Recovery Drug 3, um telefone para salvar seu progresso e, na gaveta da escrivaninha, a Door Key (Autopsy Key).
Retorne para o corredor principal e use a Door Key para entrar na sala de autópsias e pegar uma Attack Power +1 e mais uma Tool.
Prosseguindo pela outra porta no canto superior, Aya vai encontrar a Blue Card Key em um cadáver caído no chão, um baú com uma B Vest e o segundo Fuse em cima do armário de primeiros socorros.
Agora retorne para o corredor e siga pelo caminho onde você viu Maya.
Neste local você verá novamente Maya na frente da caixa de força. Olhe o baú no canto esquerdo para encontrar a metralhadora Micro UZ.
Vá pelo caminho oposto ao da caixa de força para encontrar um Attack Power +1 perto dos escombros de uma escadaria.

Após pegar o item, entre na porta a direita neste novo corredor.
Dentro da sala, pegue a Tool no baú. Em seguida um "pequeno" monstro irá atacar Aya. Atire diretamente no corpo dele e destrua as bolas que ele lançar sobre você.
Depois de derrotar o monstro, pegue o terceiro Fuse, siga para caixa de força, coloque os três fusíveis, junte os cabos rompidos e depois é só ligar para que a energia elétrica retorne.
Volte para o elevador e retorne para o térreo, desta vez Aya verá duas garotinhas:
"Aya : Maya e Eu..."
Retorne para o hall principal, salve seu progresso e entre pela porta que se abriu.
Dentro da enfermaria, salve a enfermeira e um dos pacientes derrotando os monstros, depois pegue o PE Defense +1 ao lado das camas.
A enfermeira dirá que existe outra precisando de ajuda na sala de operações ao lado e ao entrar, Aya vai ter outra visão e vai se lembrar desta sala.
A enfermeira entregará a Aya o Green Card Key que dá acesso a áreas onde existem tanques de nitrogênio líquido e oxigênio. Antes de sair, pegue o Sp Jacket próximo a uma das camas da sala de operações.
Retorne para o corredor dos elevadores e fale com a doutora.
Aya irá perguntar porque o hospital utiliza nitrogênio líquido e a doutora dirá que serve para várias funções, mas principalmente para manter o banco de esperma.
Aya precisa desligar as válvulas de nitrogênio que mantêm o banco de esperma para impedir que Eve a utilize para procriar.

Use o Green Card Key no leitor da parede ao lado de um dos elevadores.
Entre no acesso que se abriu e siga para a primeira porta a esquerda. Destrua o monstro, pegue o Bullets+30 e gire uma das válvulas.
Saia desta sala e pegue o Recovery Drug no final do corredor.
Utilize o elevador e dirija-se ao décimo terceiro andar.

Ao sair do elevador, vá para a porta da esquerda. Se quiser, pode olhar pela janela e dar uma olhadinha no edifício Chrysler.
Dentro da próxima área, pegue uma Recovery Drug 3 em uma das mesas do lado direito, e o Rifle G3a3.
Depois empurre uma das máquinas (aquela que possui uma enorme seta vermelha na parede) para revelar um botão que abre a porta para a próxima sala.
Nesta sala você vai encontrar uma Recovery Drug 2, continue prosseguindo e Aya vai encontrar a sala com o banco de esperma.
Pegue os itens Bullets+30 e o Move Restriction Treatment Medicine nos baús em cima da mesa e da cadeira.
É, parece que Aya chegou tarde demais, os tambores do banco de esperma estão virados.
Mexendo nos arquivos espalhados pelo chão, Aya vai ter uma grande revelação.
"Aya: O que é isso ?
A lista HLA, Ben e Loren estão aqui também... é a mesma que estava no computador do Doutor Clamp.
Os arquivos dos pacientes...
Mariko Brea ...
É o arquivo da minha mãe...
23 de dezembro de 1977...
Entrada de Mariko Brea depois de um acidente... pronunciada a morte por problemas cardíacos.
Maya Brea, a filha... a próxima página está perdida.
Melissa Pearce ! Só pode ser esta Melissa !!
23 de dezembro de 1977 - hospitalização de emergência - operação satisfatória.
Depois de seis meses liberada precisando de medicamentos do hospital.
Melissa e Maya entraram no hospital no mesmo dia... e foram operadas no... não.. Não pode ser!"
Após ter mexido nos arquivos, Aya terá pegado os itens Garakutta (Junk) e o Elevator Key. Use o telefone em cima da mesa para salvar seu progresso.
Na porta da geladeira está escrito: "Esperma artificial - grupo de desenvolvimento coordenado por Hans Clamp"
Entre no elevador da sala anterior e assista a cena em CG, onde caças partem de um porta aviões e sobrevoam Manhattan à procura de Eve, mas sem ordem do governo americano para atacar.
No elevador Aya vai encontrar uma das cápsulas vazias do banco de esperma.
Aperte o botão no elevador e prepare-se para enfrentar mais um Subchefe.

Spider - HP: 450 (primeira parte) , 500 (segunda parte)
Inicialmente procure manter-se longe para não ser atingido pelas teias que a aranha lança sobre você.
A hora certa para atacar esta primeira parte é logo após a bola de fogo que faz com que o monstro fique sem ação por um breve período de tempo.
Na segunda parte, além da bola de fogo a aranha irá atacar quando Aya chegar muito perto, mas o esquema continua igual.
Depois que a aranha cair no buraco, Aya terá uma breve conversa com Eve.
"Eve: Então você encontrou este lugar..."
"Aya: Você quer usar esperma humano para dar vida a um último ser...!"
"Eve: Você é brilhante! A primeira rebelião ocorreu há muitos anos atrás em uma ilha no sudoeste.
Minha irmã cometeu o erro fatal ...
Eu sou mais evoluída do que minha irmã. Eu nunca irei cometer o mesmo erro...
Vocês organismos inferiores e precisam de máquinas para fazer seu trabalho..."
Depois desta frase, Eve controla as mitocôndrias de um dos pilotos dos caças americanos e faz com que eles se dirijam ao terraço do hospital.
Após a cena em CG, corra para o canto inferior esquerdo da tela e desça no andaime externo do prédio. No andaime, o cabo será solto e Aya cairá junto com uma aranha.
Mate a aranha e Aya puxará o freio e conseguirá parar o andaime- elevador a tempo.
Ao descer do elevador, Aya se encontrará com Daniel e Maeda que juntos seguirão para a delegacia.
No caminho, Daniel dirá que descobriu várias coisas sobre Clamp.
"Daniel: No passado, um médico foi despedido daquele hospital por sumir com a lista de pacientes.
Melissa foi vista entrando no museu tarde da noite em várias ocasiões."

Chegando à delegacia de polícia, vá falar com Wein e aproveite para ajustar seus itens, entregar a Garakutta e pegar o Bullets+30.
Vá até a sala de Baker para pegar mais informações com o detetive Warner, que irá confirmar tudo o que Daniel falou para Aya no carro.
Aya precisa deter Eve antes que uma nova criatura seja concebida e a destruição da raça humana tenha início.

DIA 5: LIBERAÇÃO

Este dia começa no mapa de NY, onde seu primeiro destino será a Warehouse.
Esta área é completamente opcional, mas nela você vai encontrar ótimos itens e também a arma mais forte do game.
Caso você não queira jogar nesta parte, basta ir direto para Chinatown e continuar o jogo.
Logo na entrada da warehouse (atrás da grade à direita) encontre o baú com a arma PPK e outro com uma Tool.
Na primeira parte do depósito, vasculhe os baús para encontrar um CM Protector, a arma M203 e a Warehouse Key, que está no chão.
Passe pela porta e prossiga pelo corredor até encontrar outra porta, onde existem mais três baús com itens Sp Protector, Rocket Bullets e no andaime de metal, o Attack power +2.
Nesta área ainda existe um telefone para salvar seu progresso.
Siga para a próxima sala usando a Warehouse Key, atravesse a ponte de metal e na próxima área pegue mais baús com Attack Power+2, Tool, Defense Power+2.
Desça pelo cabo do elevador ao norte e prepare-se para enfrentar o chefe.

Crab - HP: 856 (cabeça), 420 (garras)
É uma das criaturas mais complicadas do jogo e recomenda-se estar no Level 32 para poder destrui-lo facilmente.
Comece atirando em uma das garras e fique atirando até destrui-la, depois comece a atirar na outra e por fim, na cabeça.
Cuidado com o ataque de bolhas e de lasers que provocam bastante dano, mantenha-se em movimento e use o poder Haste para ficar mais rápido. Acabando com este chefe, Aya vai receber o Rocket Launcher AT4, o mais poderoso do game.
Antes de sair da fase, não se esqueça de pegar a Tool no canto superior esquerdo da tela, mas tome cuidado com o vapor que tira um bocado de energia.

Siga para Chinatown e avance pelas ruas. Quando chegar a segunda parte da tela, pegue o baú à esquerda para encontrar uma Recovery Drug 3, depois atravesse a rua para encontrar uma PE Defense +1 em um beco.
Na terceira parte entre por uma passagem à direita para encontrar uma Tool e a arma M1911A2.
Ao lado da entrada da passagem existe um telefon para salvar seu progresso e do outro lado da rua, out baú com a arma M79.
Siga em frente até encontrar Maeda, nesta parte ao fu do existe um baú com Bullets+30.
Fale com Maeda que dirá que dentro do esgoto há alg parecido com carne podre.
Aya vai ganhar outro amuleto de Maeda, o Naritasan.
Entre no esgoto para investigar e percorra o labirinto d seguinte forma:
Desça as escadas e siga para sua esquerda, na inter seção pegue o Bullets +15 e prossiga para baixo, n túnel pegue a Range +1. Na próxima interseção sig para sua esquerda e finalmente na outra interseção sig para baixo e no túnel pegue o Recovery Drug 3.

Este caminho é o único jeito de sair do túnel sem s perder, mas em compensação Aya perderá vários itens
Nos túneis existem itens como: Almighty Tool Kit, Re covery Drug 4, Darkness Treatment Medicine, Defense Power +1, M203(rev 2), Cr Protector, Recovery Drug 2 e uma Tool.
Ao sair dos túneis, suba a escada de metal e pegue o baú com Club (rev3).
Ao chegar ao reservatório, veja uma cena em CG onde a "meleca" formada no Central Park está poluindo a água.
Após a cena, desça as escadas da direita para pegar um baú com Tool, depois retorne pelo caminho da esquerda e pegue o Recovery Drug 3 e suba as escadas.
Na sala de comando pegue o Bullets+30 e use o telefone para salvar o game.
Utilize o painel de comando para fechar as válvulas de água do reservatório e veja a "Meleca" fugindo pelos tubos.
Saia da sala de comando pela outra porta, atravesse o reservatório seco e dirija-se para o outro lado.
Atravessando a porta, Aya vai chegar à estação de Metrô, vasculhe a área da plataforma para encontrar uma CR Evade +1, uma Recovery Drug 3 e uma Range +2.
Em um dos orelhões da estação ao norte você pode salvar seu progresso.
Desça nos trilhos à esquerda, siga para o norte, pegue o Recovery Drug 3 e prepare-se para enfrentar mais um chefe.

Centipede - HP: 500 (primeiro estágio), 250(cabeça), 180(rabo) e 120 (cada parte do corpo)

Este chefe possui dois estágios, sendo que no primeiro ele possui três ataques. O primeiro deles é um ataque físico que provoca entre 32 e 52 de dano, o segundo é um ataque com raios elétricos que saem de sua cauda e no terceiro, ela lança coisas que logo caem sobre você.
Após completar um dano de 500 no monstro ele irá se dividir em quatro partes, que ficarão rodando constantemente em torno de Aya.
Mantenha-se atirando em apenas uma parte de cada vez para que ela seja destruida (recomenda-se começar pela cabeça e depois o rabo). Use o poder Haste para deixar Aya mais rápida.
Cuidado com o ataque em que as quatro partes atacam Aya em um único turno, procure ficar longe da cabeça ou ela pode envenenar Aya.
Este chefe não é complicado por isso a única dica é ficar atirando para valer.
Derrotando Centipede, Aya ganha dois Recovery Drug 3, um CR Evade +1 e a Grenade launcher M79-3.
Vá para a direita e entre em um dos vagões do metrô para pegar duas Tool e o B Protector.
Saia do túneis seguindo para o norte e pegue a Guard Key, no guarda que está no chão. Aya vai descobrir que a meleca se dirige para o museu.

Troque o CD e retorne todo o caminho até a plataforma do metrô. Salve seu progresso no orelhão e use a Guard Key para sair da estação pela escadaria que existe na plataforma (a porta é aquela que possui um

"Exit" escrito na parte superior da tela).
Antes de ir para o museu, dê uma passadinha na delegacia para deixar o excesso de itens.
Ao entrar no museu, Aya verá uma pessoa entrando na porta da esquerda, antes de segui-la, salve o game no telefone.
Na próxima sala continue à esquerda e, antes de entrar na próxima sala, pegue o baú com Recovery Drug 3. Na segunda sala pegue o Recovery Drug 4 nos fósseis.
Passando pela terceira porta ao norte, Aya verá novamente o homem fujão; derrote os monstros e pegue os itens Recovery Drug 3 e a arma P220.
Retorne para o Lobby (hall principal) e siga o caminho para o norte e você encontrará algumas máquinas com perguntas sobre o museu. A cada pergunta respondida corretamente Aya irá ganhar itens como prêmio.

1- Quantos animais estão escondidos ?
Resposta: 9 (última opção de resposta)

Continue avançando até encontrar uma sala com um escorpião e outra máquina de perguntas:

2- De onde se desenvolveram os nutrientes do primeiro organismo que viveu há 3.9 bilhões de anos atrás ?
Resp: Nitrogênio liberado por vulcões (segunda opção de resposta)

Para destruir o escorpião, procure manter-se ao lado dele atirando e desviando de seus ataques com as patas.
Nunca fique na frente dele ou você pode ser atingido por seu ferrão ou por um gás tóxico.
Ao chegar na sala da canoa, siga para a direita e antes de subir as escadas da próxima sala, pegue a arma M203 (rev3).
Siga pelo corredor e Aya vai encontrar uma sala com cabeças de pedra, quando tentar sair, monstros irão atacar.
Destrua os monstros e retorne para subir pela escada, no topo existe outra máquina de perguntas:

3- A mitocôndria criou ATP (adenosina trifosfato) junto com a célula. A quanta energia isso é equivalente?
Resp: 200000 V por cm3 (segunda opção de resposta)

Vasculhe esta sala para encontrar um CR Evade +1 e Defense Power +1, siga para o norte, veja a destruição que a "Meleca" fez no museu e passe pela outra porta.
Na parte externa do prédio desça a escada de metal e no andaime inferior pegue o Defense Power +1 no baú.
Depois entre pela porta para pegar mais uma Tool atrás das cabeças de pedra.
Retorne para o andaime, suba para o terceiro andar, entre na sala e encontre mais uma máquina de perguntas:

4- Com as mitocôndrias que usam oxigênio como nutrientes dentro do organismo e vivendo simbioticamente, as bactérias adquiriram uma tremenda quantidade de energia. Qual foi a conseqüência ?
Resp: Envelhecimento (Primeira opção de resposta)

Na próxima sala também existe uma máquina de perguntas:

5- Em 1987, Cann e Wilson criaram uma teoria de que os humanos teriam se originado da mitocôndria Eve. Qual organismo teria sido considerado a mitocôndria Eve ?
Resp: Uma fêmea africana (terceira opção de resposta)

Na área seguinte siga para a entrada que está à direita.
Um enorme pterodáctilo irá atacar Aya, mate-o facilmente e pegue o Recovery Drug 4 no baú.
Atravesse o corredor e saia na próxima área, mas não desça as escadas, atravesse a porta a esquerda para sair na sala com a janela quebrada. Atravesse-a e na parte externa, desça para o andar inferior.
Entre na próxima janela e avance pelas salas e pegue os baús com Defense Power+1 e uma Tool dentro de uma tenda escrito "Museum Shop".
Avance até chegar em uma área grande com um tapete vermelho e então dirija-se para a porta ao norte, onde Aya vai encontrar a sala de segurança.
Nesta sala existe um telefone para salvar seu progresso e uma alavanca ao lado dos monitores para desativar os alarmes de segurança.
Nos monitores você pode ver Eve em uma das salas.
Entre no elevador deste local e vá para o quarto andar para encontrar mais baús com itens como arma M500, Toole Darkness Treatment Medicine.
Retorne para a sala de segurança e saia para ver uma cena em que o esqueleto do tiranossauro ganha vida.
Depois retorne até a sala de Clamp (aquela onde Maeda explica as teorias e onde a lista HLA foi encontrada.), basta retornar o caminho até a área onde está a sala com uma porta semi aberta. (área do elevador)
Entrando na sala de Clamp, Aya vai encontrar Maeda que dará a ela uma arma que segundo ele se mostrará eficaz contra Eve.
Conversando com Aya, o cientista dirá que descobriu no freezer do laboratório o sangue de uma tal de Maya cujo código de acesso era Eve.
Além disso, o vidro de esperma roubado segundo Maeda, é um novo tipo criado sem mitocôndrias, apenas com o núcleo.
"Aya: Então para que serve a lista HLA? "
Neste momento Clamp entra na sala.
"Clamp: Sua existência ordinária nunca compreenderá meu nível de desenvolvimento..."
"Aya: Professor , eu estou te prendendo como líder desta operação."
O que você acha ...Isso não é algo que você possa fugir?!"
"Clamp: Você é patética, Brea.
Porque se opõe ao domínio humano e recita leis sem sentido...
Eles são sem sentido, você entende ?!" diz Clamp avançando sobre Aya.
"Clamp: Hahahahah...Eu acho que você não contou a seus amigos ...Sua... mitocôndria tem poderes especiais, não é isso... Aya...?
Mas tristemente você ainda mantém a forma humana, não é ?"
"Aya: Você pode dizer tudo o que quiser, mas estou aqui para prender você, professor Clamp."
"Clamp: Eu não vou deixar que você interfira com Eve, está me ouvindo ?! Você entendeu?!"
Neste momento Aya se distrai e Clamp avança para cima dela, mas felizmente Daniel chega e nocauteia o professor.
"Aya: Obrigado, Daniel, eu não tinha visto o bisturi."
Depois que Clamp fica consciente, outra conversa tem início.
"Clamp: ...Dollis ao resgate , eh...?
Oficial Dollis porque não atirou em mim ?"
"Daniel: O quê?"
"Clamp: Eu sei que você me odeia ..."
"Daniel: O que você quer que eu diga, huh?!
Claro que eu te odeio ! Por causa de você Loren...!!"
"Clamp: Loren...? Hmm, então eu vejo que o seu garoto conseguiu escapar..."
"Daniel: Você... !!!... Eu deveria ter matado você antes !Algum dia você vai pagar por isso!!!"
Depois disso Aya pergunta para Clamp o que ele pretende com estas experiências com mitocôndrias.
"Clamp: Hahahahahh Você irá amar isso?
Eu estou esperando pelo nascimento do último ser...
As mitocôndrias foram passadas pela mãe mas você vê... traços do pai em quantidades mínimas... De acordo com Eve, sua irmã no Japão foi incapaz de atingir seu último objetivo porque as mitocôndrias do pai causaram uma rebelião.
Para Eve ter sucesso desta vez, eu criei um esperma sem o DNA da mitocôndria masculina... a criação foi um sucesso... Eve agora está grávida no corpo de Melissa..."
Depois destas palavras, Daniel, Maeda e Aya ficam realmente decididos a destruir Eve a qualquer custo.
Clamp em um ato bastante estúpido se entrega a Eve, dizendo que está pronto para ela, achando que vai sofrer alguma mutação, mas apenas consegue entrar em combustão espontânea.
Daniel e Maeda fogem rapidamente enquanto Aya tenta socorrer Clamp consumido por sua própria experiência.
"Clamp: Por quê...? Porque ficar aqui e tentar me salvar...?"
"Aya: Primeiro de tudo, eu sou uma policial e este é meu trabalho... e depois eu sou humana..."
"Clamp: Como eu disse, humanos são patéticos..."
Pegue a Clamp Key e siga pela porta ao lado do elevador para encontrar mais uma máquina de perguntas:

6- 25 milhões de anos atrás, o oxigênio foi acrescido no ar por ?
Resp: Fotossíntese por bactérias (primeira opção de resposta).

Com a chave, Aya pode avançar por áreas novas para pegar itens. Logo após a sala onde havia a máquina de perguntas suba a escada para enfrentar um sub-chefe de fase.

Triceratops
HP: 750 (primeiro estágio), 900 (segundo estágio)
Este sub-chefe possui dois ataques, no primeiro ele avança sobre você provocando um ataque físico e no segundo provoca uma descarga elétrica que quase sempre atinge Aya.
As investidas do Triceratops são fáceis de desviar, basta manter-se em movimento e desviar na hora certa.
Quando ele perder bastante dano vai começar a avançar mais sobre Aya.
A descarga elétrica é um dos ataques mais complicados para se desviar, pois os raios giram em torno da sala. Para se ter a chance de desviar algumas vezes Aya precisa se manter dentro da circunferência do raio para que ele não a atinja.
A única dica é desviar e atirar.....
Depois de matar a criatura, retorne para o lobby, salve o game e siga novamente para a sala do Triceratops e vá para o Sul. Aya vai ser jogada para o andar de baixo, pegue os baús com Bullets+30 e Recovery Drug 4 e prepare-se para mais um sub-chefe.

T-Rex
HP:2400
No início ele irá lançar chamas que cobrem praticamente toda a tela, com exceção de uma das áreas laterais, procure se manter nestes locais para não ser atingido.
Algumas vezes o T-Rex vai atirar raios que saem do rabo e que causam 76 HP de dano em Aya.
Um ataque certeiro com chamas pode atingir Aya várias vezes sendo que cada uma causa 150 HP de dano e um total de 750HP se ficar na frente do fogo. O ataque Revalate é muito eficaz neste monstro chegando a causar 1645 HP de dano se você tiver 34 pontos de PEnergy.
Destruindo este chefe, Aya ganha a arma M8000 Handgun.

Retorne novamente para o lobby e salve o jogo. Vá novamente para a sala do Triceratops e siga para o sul, desta vez pela porta.
Depois do terremoto em CG, Aya vai estar em uma área cheia de "Meleca". Entre pelo vidro atrás de Aya e pegue os itens arma M9-3 e uma Tool.
Suba as escadas e atravesse a porta para encontrar Eve e assistir em CG a gestação da criatura. Aya exita em atirar em Eve, que foge ajudada pelo "gigante de Meleca".
Aya sai do museu e encontra-se com Daniel e Maeda, que juntos vão para o carro, onde novamente são feitas novas revelações.
Melissa estava tomando medicamentos chamados de imunosupressores. Depois do acidente envolvendo a

família de Aya, Hans Clamp utilizou um dos rins de Maya, irmã de Aya , para transplantá-los em Melissa, que tinha problemas congênitos nos rins.
Eve cultivou os rins e destruiu o cérebro de Maya que era usada como hospedeiro da mitocôndria elemental.
Os imunosupressores eram usados como catalizadores para causar mudanças nas substâncias do corpo.
Segundo Maeda, o caso ocorrido no Japão também tinha acontecido da mesma forma, ou seja, uma garota foi atacada pela mitocôndria Eve após um transplante de rins.
A lista HLA era necessária para se obter a compatibilidade dos órgãos para transplante.
A mitocôndria elemental vivia simbioticamente com outras células, por isso necessitava de medicamentos para controlar a imunidade e impedir a rejeição. Daniel conta que Eve controlou seu espécime (neste caso Melissa) e provocou mudanças no corpo e aí começa a parte da ópera...
Os medicamentos tornaram Melissa fraca de modo que Eve pudesse finalmente tomar seu corpo físico.
Após toda essa explicação, o almirante do porta aviões da marinha americana permite um novo movimento de tropas para impedir que Eve chegue até a estátua da liberdade. (mais uma ótima cena em CG)
A cena mostra o "Monstro Meleca" formando uma barreira para proteger o nascimento do último ser.
Daniel grita o nome de Loren sua mulher que tornou-se apenas parte da "Meleca".
Um helicóptero da marinha vem à procura de Aya, pois é a única pessoa capaz de deter Eve.
Depois de muita conversa, outra cena em CG mostra Aya, indo de helicóptero para o confronto final com Eve.
Aya precisa fazer isso por Maya, por Loren e por todas as pessoas que ela ama e tem o dever de defender.
Haverá um momento em que você poderá salvar seu progresso.
As mitocôndrias derrubam a estátua da liberdade e Aya vai parar na base da estátua. Neste local começa o confronto final com Eve.
Eve 1
HP: 1900 (topo), 1750 (centro), 1600(abaixo)
Nesta primeira parte você vai precisar de uma arma com Burst Attack, ou seja uma Shotgun que produza danos nas três partes simultaneamente.
Se você tiver completado a fase Warehouse e estiver com o lança- mísseis AT4, esta é a hora certa para usá-lo. O golpe Revalate, produz danos enormes em Eve, mas lembre-se, toda a vez que usar esta "magia", sua barra de Parasite Energy vai para zero. Ela possui vários ataques, onde na maioria das vezes você vai precisar se afastar para poder desviar. A parte de baixo é a que possui menos HP, comece atacando por este alvo.
Depois de vencê-la ela vai mudar de forma novamente.
Eve 2
HP: 2200
Essa nova aparição de Eve se move rapidamente, por isso mantenha Aya em movimento.
Um dos ataques de Eve é um rápido ataque físico, onde Aya é atingida várias vezes.
Em outro ataque Eve pode paralisar Aya, ou a tornar lenta, então use o Haste.
No último ataque ela vai lançar bolas de energia sobre Aya.
Use o ataque Revalate que pode provocar um dano de até 1834 de HP. Derrotando-a, é o fim do dia 5.

DIA 6: EVOLUÇÃO

進化 [evolution]

O dia começa com Aya em um dos cruzadores da marinha. Entre no cruzador e fale com Wein, deixando o excesso de equipamento e pegando o necessário. Pegue vários Recovery Drug 4 e mais itens com o oficial que guarda a porta. Salve seu progresso no telefone e saia.
Aya vai sentir a presença do último ser e a energia das mitocôndrias na base da estátua vão ficar fora de controle.
Aya vai ficar para acabar com o último ser e Maeda quer entregar algo para ela, mas Daniel não deixa, achando que possa ser outro daqueles amuletos.
O bebê de Eve avança sobre o barco e a última batalha tem início...
Ultimate Being
HP: 1500
Esta parte é fácil, basta atirar pra valer e manter-se longe quando ele emanar suas ondas de choque.
Existe um ataque que faz com que seu HP vá para 1, mas ele usa muito ocasionalmente.
Ultimate being 2
HP: 1500 (topo), 950 (abaixo)
Cuidado com os lasers que ele lança, procure ficar bem próximo do bicho de modo a permanecer no meio dos raios.
Quando o monstro se separar, preocupe-se com o grande laser que a parte que está no chão lança sobre você e procure tomar cuidado com a parte aérea. Se a parte que está no chão for derrotada, a que está no ar também será...

Ultimate being 3
HP: 3500
A forma mais poderosa do monstro, utilize o Revalate e o lança mísseis AT4 (se tiver?!) para causar estragos no monstro.
Esta criatura possui uma infinidade de golpes que fazem muito dano, às vezes, até deixando seu HP com 1.
Dois dos seus golpes são possíveis de se desviar. O primeiro deles é um ataque físico, quando ele atingir o primeiro ataque mova-se rapidamente para desviar-se do segundo. O outro é o das bolas de fogo, você precisa estar próximo do monstro para perder apenas 15 de HP.

Ultimate Being 4
HP: 8000
Os ataques desta última forma são bem lentos e tiram no máximo 15 Hp de Aya.
Fique atirando no monstro até aparecer a cena em que Daniel descobre que Maeda estava querendo dar a Aya uma arma com munição especial feita de suas próprias células.
Daniel pega a arma, joga-a para Aya e se joga do helicóptero que entra em combustão espontânea e cai no mar. Esta arma provoca 999 HP de dano, então, destrua o monstro.
Depois de derrotado, o monstro passará a se arrastar atrás de Aya, entre no cruzador e veja o mapa que leva ao engine room.
Faça o seguinte: No corredor vire à esquerda, entre pela primeira porta, desça as escadas e entre na porta no fim da escada. Siga para a primeira esquerda, desça as escadas de metal e na sala de máquinas ative o gerador, contorne o motor (Aya não atravessa por cima dos canos...) e suba as escadas. Continue avançando pelas portas até encontrar a saída, onde o cruzador explode e Aya cai no mar.
Conversando com Maeda e Daniel, Aya descobre que seus poderes vieram do transplante da córnea do olho direito, que Aya recebeu de sua irmã.
Vendo o pôr do sol, Aya pensa nas palavras de Maeda: "A Terra é como um ser vivo e nós humanos somos como parasitas fora de controle, dominando tudo e quebrando toda essência de equilíbrio, esta definitivamente será nossa destruição..."
No final Aya, Maeda, Daniel e Ben vão terminar de assistir a ópera e Aya faz com que os olhos de toda a platéia brilhem usando seus poderes...

Terminando o game, a opção EX Game se abrirá, onde você poderá entrar no edifício da Chrysler para encontrar Maya, que não está morta (e viveu todos estes anos sem rins nem córneas !?) e é a verdadeira Eve.
Para entrar no prédio você precisa estar com um nível de experiência superior a 30, para conseguir destruir os monstros que são mais poderosos.
O final desta parte não possui cenas em CG, tremenda decepção.

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 -Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos -Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 -Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 -Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 -Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 -Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador dd/ale, 115 -Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 -Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 -Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 -Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457-Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 -Tel.: (011) 208-3033
S.B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 -Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 -Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 -Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 -Tel.: (011) 7085-2701- (B.VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 -Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905-Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 -Tel.: (014) 422-4019
S.J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319-Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - AV. Rodrigues Alves, 256 -Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 -Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 -Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 -Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 -Tel.: (015) 231-9740
S.J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L -Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 -Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 -Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 -Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A -Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 -Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 -Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L.130 -Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 -Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 -Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 -Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 -Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 -Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S.J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 -Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 -Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 -Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 -Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 -Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 -Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 -Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660-Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311-L. 117 -Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680-2º S S - L. b-Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 -Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 -Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707-L.104-BL01-Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908-Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L -Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 -Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444